CONSOLAS: • ROGUE SQUADRON • NBA LIVE 99 • APOCALYPSE • EL MUNDO PERDIDO • PEQUEÑOS GUERREROS • LIBERO GRANDE • KNOCKOUT KINGS 99 • COOLBOADERS 3



REVISTA INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC Y CONSOLAS

PC TOP PLAYER

SEGUNDA ÉPOCA AÑO V- Nº 45

UNA PUBLICACIÓN DE TOWER COMMUNICATIONS

695 PTAS IVA INCLUIDO 4,18 €

GRATIS UN 2º CD ROM CON LOS ÚLTIMOS PARCHES Y DRIVERS

LA DOBLE CARA DE LA VELOCIDAD
rollcage

ESTE MES: REPORTAJES: TECNOLOGÍA DVD Y TARJETAS DE SONIDO

• TOYLAND RACING • STARSHOT • DUELO DE HECHICEROS • SQUAD COMMANDER • GLOBOTECH DESIGN LAB • ISRAELI AIR FORCE • WALL STREET • TRADER 99 • TEST DRIVE 4X4 • SIMON THE SORCERER PUZZLE PACK • RESIDENT EVIL 2 • CLUEDO • GLOBER • F/A-18 • FIGHTER PILOT • QUICK MAGIC • F-16 AGGRESSOR

SOLUCIÓN COMPLETA DE:



SUM

AÑO V - NÚMERO 45

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es

Director Técnico
Óscar Rodríguez Fernández
oscarrf@towercom.es

Redactor Jefe
Óscar Casado González
ocasado@towercom.es

Edición
Gema Romero Moreno-Manzanaro

Imagen, diseño y maquetación
Almudena Izquierdo González
Carmen Guri López

Colaboradores
Mariano Terrón, Manuel Sánchez, Santiago Gómez, Fernando Escudero, David Casado.

Publicidad
Olga de Oteyza (Madrid)
91 661 42 11
Pepín Gallardo (Barcelona)
93 213 42 29
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Javier Amado
jamado@towercom.es
Atención Técnica
Manuel Hernando
atecnica@towercom.es
Elaboración CD-ROM
Mariano Terrón García

Suscripciones y Nos. atrasados
Alicia Zazo
Tel. 91 661 42 11
Fax: 91 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Distribución
Almiro Sanguino

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 91 6614211 / Fax: 91 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

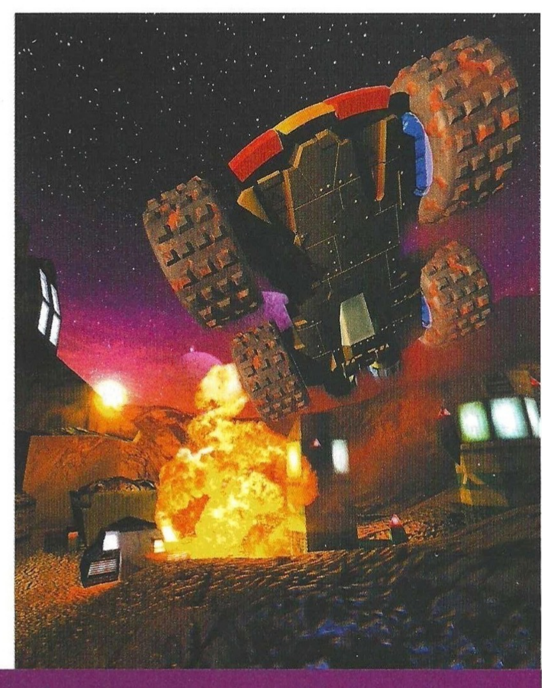
Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain

No hay quinto malo

Este dicho habitual en el argot taurino, viene al pelo para el editorial de este número. Desde el preciso instante en que se puso en marcha el nuevo equipo de redactores, editores, maquetadores y colaboradores, (espero no dejarme a nadie en el tintero), con éste ya llegamos al número 45, alcanzando la quinta entrega desde que comenzáramos esta etapa nueva para todos nosotros. Pero claro, esto ha sido posible gracias a todos vosotros, a todos los lectores que nos han seguido fielmente mes a mes y a todas las empresas que nos han prestado su apoyo. Por ello quiero, desde este humilde sillón, dar las gracias a todos ellos, siguiendo nuestra larga pero alegre andadura hasta alcanzar quién sabe que metas. Debido a este acontecimiento extraordinario, que para unos es gratamente especial, aunque otros lo vean de manera indiferente, queremos celebrarlo con todos, de una manera muy especial. Este mes, como ya habréis podido observar, el CD de portada se presenta por partida doble. Al ya habitual de demos, le acompaña un segundo muy útil, para tener almacenados los mejores parches, antiguos y actuales, utilidades muy interesantes para archivos MP3, además de gran cantidad de *drivers* de las compañías más conocidas. Pero aquí no termina la historia, porque esta edición incluye muchas más sorpresas. Por ejemplo, nuestro Megagame **RollCage**, con el que pasareis infinidad de horas pegados al ordenador. Los interesantes reportajes de juegos tan punteros como: la versión 4x4 de *Test Drive*, la pesadilla encarnada en *Resident Evil* con su segunda entrega, la esperada por todos segunda parte de *Turok* o el divertido *Toy Land*, son algunos juegos, por no nombrarlos todos, que os están esperado en las siguientes páginas. Tampoco deberemos dejar atrás la sección **Consolas**, que está en pleno auge, siendo casi obligatoria su parada en esta sección, con la conversión para Nintendo 64 del juego de portada de hace unos meses, **Rogue Squadron.** Otro apunte a tener en cuenta es el final de las aventuras de Lara Croft, con la tercera entrega, en la sección **A fondo**. Otro departamento que no ha podido quedarse quieto ha sido el técnico. Con la comparativa de tarjetas de sonido, seis en total, la segunda entrega referente a los archivos MP3 y la explicación detallada de una nueva tecnología como es el DVD, se puede decir que estos chicos no han parado ni un solo minuto. No deberéis perder de vista nuestras secciones habituales: *El reverso tenebroso*, los mejores trucos, las noticias más actuales, los *previews* de los próximos lanzamientos y las actualizaciones, esta vez dedicado al *pack* de misiones del tan aclamado Commandos. Esperando que sea de vuestro agrado os esperamos puntualmente en el kiosco el próximo mes. Una vez más muchas gracias a todos.

JUEGOS ESTE MES

SUMARIO



De nuevo, en cabeza de carrera como cada mes, os traemos lo mejor de lo mejor: Rollcage. Trepidante acción a toda velocidad, desafiando las leyes físicas habidas y por haber. Con PcPlayer siempre llegarás el primero a la meta.

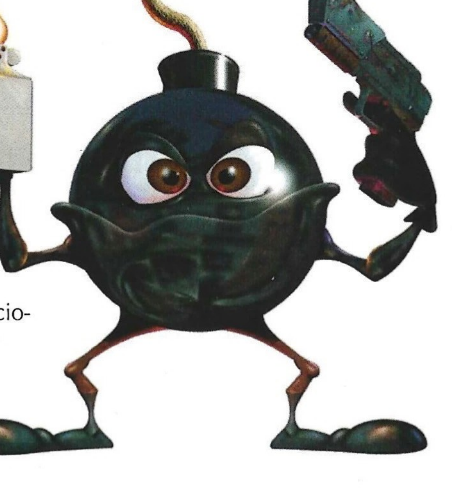
INDICE



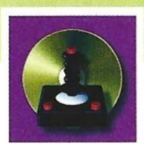
CONTENIDO CD-ROM

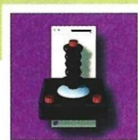
Una vez más no podemos faltar a nuestra cita habitual con el CD de portada, esperamos que sea de vuestro agrado.

Muchas son las interesantes sorpresas que presentamos este mes, desde la velocidad extrema, pasando por acontecimientos deportivos de primer orden, hasta la estrategia más exigente. Nuestro plato fuerte, es sin lugar a dudas, nuestro juego de portada, **Rollcage**. Aunque contaréis con un amplio reportaje en páginas interiores, disfrutad en nuestro CD de esta megademo que promete muchas horas de juego para los próximos meses.
La segunda megademo del mes viene de la mano de Microsoft. Es la tercera parte de un clásico de la estrategia, que cuenta con muchos adeptos, donde aparecen un gran número de novedades. Del resto de las demos deberemos destacar el *pack* de misiones del juego **Commandos**, que vuelve a presentar un gran nivel, si bien también lo destacamos por ser un producto español. En la sección actualizaciones, podréis encontrar más información.
La única demo no apta para jugar es el vídeo del nuevo juego basado en la película de mismo nombre: **Bugs**. No debemos olvidar la sección de parches, que proporciona los ficheros más actuales, para solucionar las posibles pegas y problemas con los que cuentan gran cantidad de programas.



LEYENDA


Demo para jugar desde el CD-ROM


Demo para jugar desde el disco duro


Demo visual desde el CD-ROM


Demo visual desde el disco duro



ROLLCAGE

Pentium 133, 32 Mb. RAM, H.D. 63 Mb., T.Vídeo Direct3D o Glide

Una vez más debemos hacer referencia a él, como nuestro juego de portada. Como ya hemos comentado, para que no os quedéis exclusivamente con el espléndido reportaje en las próximas páginas, es muy recomendable que probéis, esta demo disfrutando ampliamente de ella. Muchos son los factores que destacan, como: sus gráficos de alta resolución con una correcta utilización de texturas, el sonido de todos los motores muy conseguido o la impresionante velocidad en la que nos sumergen todos los coches. Podemos seleccionar hasta tres coches distintos en una única pista, teniendo disponibles todas las ayudas posibles, que también están en la versión final. Podrás instalarla desde el lanzador sin problemas.







CLOSE COMBAT III

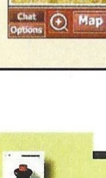
Pentium 133, 32 Mb. RAM, H.D. 120 Mb., T.Vídeo SVGA.

La versión final de esta tercera entrega será denominada *The Russian Front*. Esta demo, totalmente apta para jugar, nos sitúa cronológicamente en el verano de 1943, en plena Segunda Guerra Mundial, colocando al jugador en el frente ofensivo de la Alemania del este, donde deberá solventar el ataque ruso, en la denominada batalla de *Citadel*.

Con los clásicos tintes estratégicos y los movimientos paso a paso, deberemos estudiar en cada caso todas las posibilidades que tenemos frente al enemigo para poder derrotarle.

Los gráficos se componen de mapas extensos, muy detallados y coloristas, garantizando muchas horas de juego, siempre que establezcamos todas nuestras posibilidades.

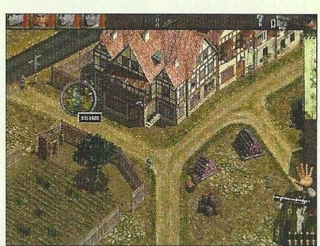
El producto final está garantizado por la compañía de Bill Gates, Microsoft. Desde nuestro lanzador, podrás disfrutar de esta interesante demo.



COMMANDOS...

Pentium 133, 32 Mb. RAM, H.D. 45 Mb., T.Vídeo SVGA.

Muchas son las segundas partes que esperamos ansiosamente tras éxitos tan impresionantes como el lanzamiento de este producto original e interesante, que además es completamente español. Pues sí, aquí está por fin, este *pack* de misiones, con nuevas acciones y mayor nivel de dificultad. Seguro que más de uno ya estará pendiente de próximas actualizaciones o una segunda parte. Podéis echarle un vistazo al artículo dedicado a él en la sección de actualizaciones, y desde nuestro lanzador podreis instalarla sin problemas.

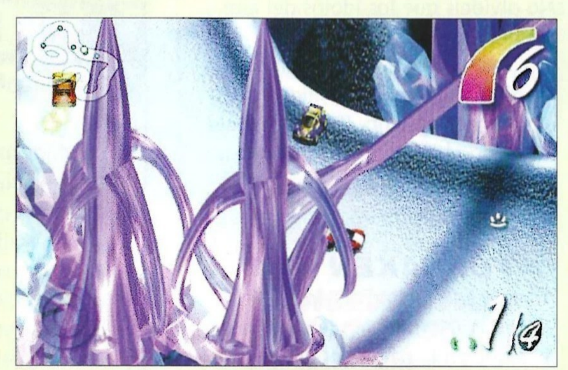


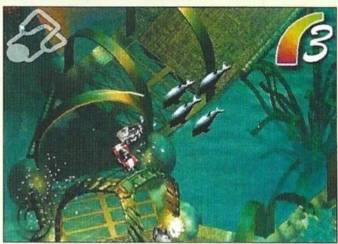




EXCESSIVE SPEED

Pentium 133, 16 Mb. RAM, H.D. 20 Mb., T.Vídeo SVGA.





Utilizando un punto de vista aéreo, al igual que *Micromachines*, este arcade de coches recuerda a los tiempos de 8 bits, cuando pasábamos largas horas frente al televisor.

Nuestro objetivo principal es ganar la carrera, aunque para ello deberemos utilizar todas las trampas disponibles con el fin de impedir que el rival se haga con ella. Gráficos detallados y buena capacidad de juego que podréis experimentar en esta demo, totalmente apta para jugar, que se instalará desde nuestro lanzador.

PARCHES

NEED FOR SPEED III

Todos aquellos que disfruten disputando carreras por Internet o por red local habrán observado que algunas veces este juego se queda colgado. Con esta actualización del Network Play System podrás competir sin problemas. Pero recuerda que debes tener instalado el juego para poder actualizarlo.

GRAND TOURING

De Empire y distribuido en nuestro país por Dinamic Multimedia nos llegó el mes pasado un juego de coches muy similar al Gran Turismo de PSX. Ahora nos llega, directamente de Empire, este parche que nos da la posibilidad de actualizar el juego sin ningún problema.

STARSIEGE TRIBES

Actualiza tu juego Starsiege TRIVES de la versión 1.0 a la 1.2 sin ningún problema. El instalador del parche intentará localizarte el ejecutable del juego.

TOP GUN HORNET´S NEST

No olvideis que los ídolos del aire también tienen actualizaciones. En este caso podemos solucionar los problemas que posee la nueva entrega de Top Gun. Recuerda tener instalado el juego ya que si no te dará algún que otro problema a la hora de ejecutarlo.

FORSAKEN 1.01

Actualiza tu juego Forsaken a la versión 1.01. También te recordamos que en la página oficial del juego puedes encontrar misiones totalmente gratis para poder jugar con nuestros compañeros en versión multijugador siempre que lo desees.

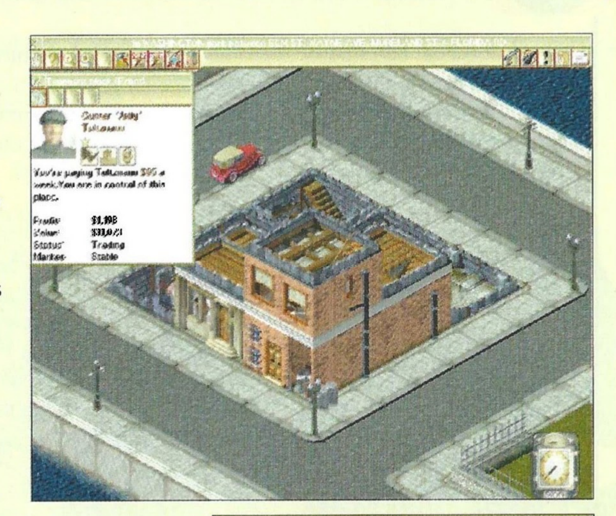
MOTO RACER 2

Con este archivo puedes actualizar tu juego Moto Racer 2 a una versión posterior. Realmente desconocemos las mejoras que introduce pues no hemos apreciado ninguna, pero también hemos de reconocer que tampoco hemos observado que el juego tenga ningún problema con tarjetas, conexiones en multijugador ni otros problemas que se suelen detectar normalmente.

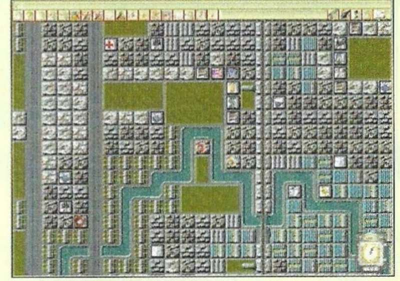


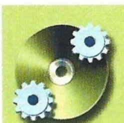
GANGSTERS

Pentium 166, 32 Mb. RAM, H.D. 90 Mb., T.Vídeo SVGA.



Un nuevo concepto hasta ahora desconocido dentro de la categoría estratégica llega hasta nuestras pantallas de la mano de este juego: la mafia.
Deberemos hacernos con el control total de la ciudad, utilizando todas las medidas posibles.
Si bien los gráficos no son muy coloristas o detallados, eso realmente es lo de menos. El principal argumento de este juego reside en la gran cantidad de menús y opciones que deberemos controlar. Lo más impresionante es la división de las pantallas, aunque eso complica bastante el juego, si bien también lo hace más interesante.
Desde nuestro menú lanzador podrás instalarla y disfrutar de ella.

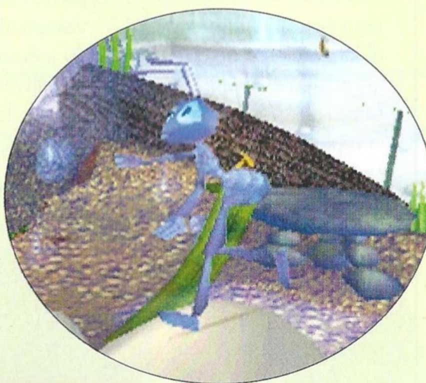




BICHOS, UNA AVENTURA EN MINIATURA

Pentium 133, 16 Mb.RAM, H.D. 0 Mb., T.Vídeo SVGA.

Con los mismos creadores de la famosa película *Toy Story*, la casa Disney presenta este interesante CD interactivo de acción y aventura, gracias a la buena acogida que ha tenido su última creación animada, *Bugs*.
Para hacernos una ligera idea, es de las mismas características que el título lanzado en 1997, *Hércules*, pero con la diferencia de que esta vez el entorno es 3D y manejaremos al protagonista, la hormiga Flik, en tercera persona.
En nuestro CD lo que os ofrecemos, como una primera toma de contacto, es un vídeo donde podréis observar todo lo que permitirá esta nueva superproducción Disney, donde también se incluirán, como premio, imágenes de la propia película.



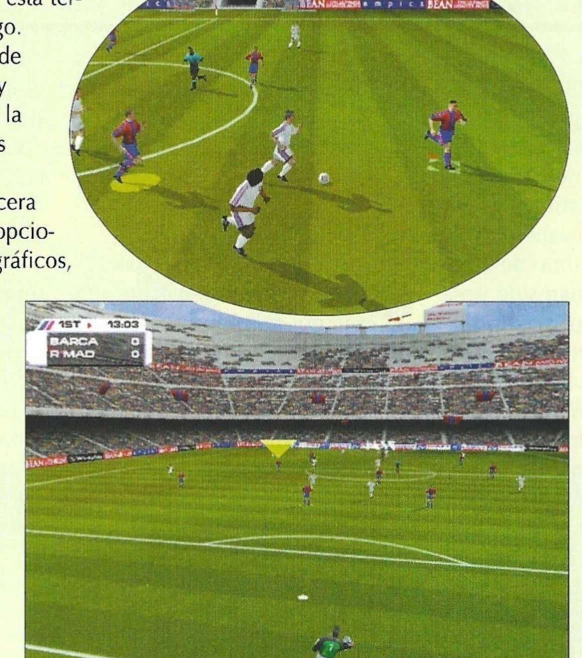




ACTUA SOCCER 3

Pentium 166, 32 Mb. RAM, H.D. 50 Mb., T.Vídeo SVGA.

La casa Gremlin vuelve a la carga con la presentación de esta tercera entrega de su juego. Realizar un simulador de fútbol es una tarea muy complicada, razón por la que muchas compañías fracasan en el intento. Debido a esto, esta tercera parte promete nuevas opciones, mayores detalles gráficos, gran capacidad de juego e incluso condiciones climáticas variables.
Esta demo, con la que puedes jugar, nos permite hacerlo en un único partido entre los dos mejores equipos españoles, si bien no se nos imponen ningún tipo de limitaciones. Desde nuestro lanzador podrás instalarla.





WARHAMMER 40.000

Pentium 166, 32 Mb. RAM, H.D. 60 Mb., T.Vídeo SVGA.





En este juego de simulación de combate táctico en tierra, por turnos podremos tomar el control de los *Ultramarines*, tropas de asalto lideradas por el capitán Kruger, emprendiendo una arriesgada campaña en la que deberemos vencer a las fuerzas rebeldes del caos.
La demo consiste en una misión bastante simple, pues tan sólo tienes el objetivo de asesinar a todos los marines enemigos del caos.
En tus filas y para ayudarte cuentas con una brigada realmente devastadora y con una gran cantidad de armamento militar de todo tipo.
Desde nuestro menú lanzador podrás disfrutar de este trepidante juego que mezcla el rol con la aventura.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos que sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.
Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de:
Lunes a Jueves:15:00 a 18:00
Viernes: 12:00 a 15:00
Teléfono: 91 6614211
Fax: 91 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD
Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar, si estás en Windows 95 intenta releer el CD.
Puede que, por problemas de transporte o manipulación, el disco esté dañado.
En ese caso, envíanoslo directamente a:
TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Manuel Hernando)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Te enviaremos otro CD por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95 / 98

- Cuando ejecutes nuestro CD procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto con otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo.
- Recuerda que en el apartado utilidades del CD encontrarás nuevos drivers para las últimas tarjetas aceleradores 3D que hay en el mercado.



CONTENIDO CD-ROM *Especial*

DRIVERS Y PARCHES

Este mes hemos decidido entregar un segundo CD realmente cargado con los parches más actuales, colección conseguida tras varios meses de esfuerzo, que dan lugar a este especial que se puede catalogar de imprescindible para cualquier jugador que se precie y que posea una tarjeta aceleradora, ya que éste es el predominante de la gran mayoría de los parches que se encuentran en su interior.

El contenido incluido ha sido descargado directamente de las *webs* oficiales en Internet. **Tower Communications** no se hace responsable del mal funcionamiento de éstos, ya que no han sido desarrollados por nosotros, aunque han sido comprobamos previamente. La gran mayoría de los archivos son autoextraíbles, es decir, que no es necesario la utilización del programa Winzip (incluido en la carpeta del mismo nombre). No obstante, recuerda que los archivos con extensión .ZIP requieren el uso obligatorio del descompresor. Todos sabemos que la piratería es un delito, por lo que ninguno de estos parches funciona correctamente con cualquier versión extraña a la original. Para la correcta utilización de los parches es necesario poseer la versión original del juego y seguir en todo momento las instrucciones de uso, dependiendo de cada caso. Hay parches que requieren ser copiados en el directorio donde esté instalado el juego.

Todos sabemos que Internet se actualiza continuamente, al igual que los *drivers* y *parches*. Lo que se incluye en este CD es lo último aparecido hasta la fecha. Muchos archivos se nos han podido entrar, pero creemos que están los más imprescindibles.

DRIVERS

En esta carpeta se encuentran gran cantidad de drivers.

DVD/CD-ROM	drivers de dvd y cd-rom
MODEM	drivers de modem
ESCANER	drivers escaner
SONIDO	drivers sonido
VIDEO	drivers vídeo
VARIOS	driver sin catalogar

VARIOS

Varias utilidades/drivers variadas inclasificables.

POD	actualización juego pod. coches, circuitos y utilidades
PROFILES	microsoft sidewinder profiles

WINAMP

Última versión del reproductor y 1001 *skins*.

WINZIP

Versión 7.0 *shareware* de este famoso descompresor.

PARCHES

Una gran selección de los mejores Parches de Internet. (En la lista que acompaña a continuación te mostramos "algunos" de los parches incluídos. Hay más de 130.)

AD_3DFX.EXE	actualización 3dfx archimedian dinasty
ADUPDATE.EXE	actualiza a la versión 1.120 archimedian dinasty
ANDRETTI.EXE	soporte glide/h3d para andretti racing pc-cd
B2D09AP.ZIP	demo patch (v1.0 -> v1.0a) blood2: the chosen
B2PATCH1.ZIP	actualiza versión 1.01 blood ii: the chosen
BLADECD.EXE	soluciona problemas de audio, blade runner versión cd
CBEL1_1U.EXE	actualiza commandos a v1.1 para las versiones uk, al, it y fr.
D2_3DFX8.EXE	parche voodoo, voodoo2 y voodoo rush para descent 2 release 6
FROGGER.EXE	actualiza frogger a versión 3.0u/3.0e
GFUPD101.EXE	actualiza grim fandango a la versión 1.01
GL_UNREAL.ZIP	opengl para unreal v0.91
IF18_V12.EXE	actualiza versión 1.2 if/a-18e carrier strike fighter
IGN_3DFX.ZIP	soluciona problemas ignition 3dfx
IGN3DFX2.ZIP	parche ignition voodoo 3dfx release 2
IGN3DFX3.EXE	parche ignition voodoo 2 3dfx release 3
INC_102E.EXE	actualiza incubation de versión 1.00 a 1.02e (ingl,s)
MTM2PAT.EXE	mejora microsoft truck madness 2
MTMPATCH.EXE	parche microsoft monster truck madness
MYTH_1.2.EXE	actualiza myth desde la versión 1.x a la 1.2
NBA98P11.EXE	actualiza nba live 98 a la versión 1.1
NBA98UPD.ZIP	actualiza roster de jugadores para nba live 98 a la v1.01
OUTLAWS.EXE	actualiza outlaws a la versión 2.0, con nuevas misiones
PVR_HALF.ZIP	soporte powervr gl driver para half-life
Q2MINIINST.EXE	quake 2 miniport opengl
RAL4_80.EXE	soluciona problemas para international rally championship
SW3DFX11.ZIP	actualiza a la versión 1.1 shadow warrior
SWIV_D3D.ZIP	swiv 3d con soporte direct 3d
SWIV3DFX.ZIP	swiv 3d con soporte glide 3dfx
TA1X-31.EXE	actualiza total annihilation de la versión 1.x a 3.1

¡Ahora por sólo **25.900 Pts!** (IVA incluído) y 2 juegos

En la dimensión Creative, los juegos nunca te defraudarán.



Diciembre 1998



Diciembre 1998

Utiliza el potente conjunto de chips RIVA TNT de nVidia:

- RAMDAC a 250 MHz para resoluciones de hasta 1920 x 1200 y ratios de refresco hasta 240 Hz
- Equipada con 16 MB de Memoria Síncrona
- Tecnología Twin-texel 3D de alta velocidad, con arquitectura de memoria de 128 bits y ancho de banda "Ultra-wide"
- Posibilidad de elección del bus AGP o PCI
- Incluye 2 juegos y un programa multimedia



Prepárate para entrar en un mundo de juegos totalmente nuevo.
Un lugar donde la increible velocidad de las imágenes se combina con las resoluciones y las frecuencias de refresco más altas para proporcionarte la experiencia más impresionante jamás vivida con tus juegos. Un lugar donde la acción y los gráficos a todo color proporcionan un realismo tal que sentirás que no estás jugando simplemente... ¡sino que estarás viviendo a tope todos los juegos!
Entra en la nueva dimensión de los juegos con la Riva TNT de Creative Labs.



Tarjetas de Sonido | Tarjetas Gráficas | Altavoces | PC-DVD | Vídeo

CREATIVE

La otra dimensión para tu PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/spain

Mayoristas autorizados: UMD, Actebis, Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic.

Para recibir más información rellena y envia este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern**

Nombre.................................... Apellidos....................................

Dirección....................................

Código Postal .... Población....................................

PCPLAY/RIVA



NOTICIAS

BREVES

Redline Demo

Ya está disponible en Internet la demo de este fantástico juego. Podemos encontrar varios tipos de demos al igual que varios tamaños que van desde 48 a 19 Mb. Intentaremos incluir en próximos números esta fabulosa demo que a nuestro criterio no podemos dejar pasar.

Diamond Rio

A principios del mes de febrero se presentó en nuestro país el nuevo reproductor de MP3 portátil de la firma Diamond. Éste sólo puede reproducir en calidad CD un total de 32 minutos, mientras que si queremos ampliar el tiempo tenemos que añadir, a su memoria base de 32 Mb, un módulo de 16 ó 32 Mb dependiendo de nuestras necesidades. Lo que no comprendemos es el precio de dicha memoria ya que un Rio nos costará unas 35.000 pesetas y la ampliación a 32 Mb más de 27.000. Entonces nos preguntamos si no será mejor comprar otro reproductor o no.
Ante todo esto Samsung ha puesto en el mercado otro modelo de reproductor portátil del cual os informaremos más adelante.

Wing Commander la película

Ya sabemos la fecha en la que tendremos mas noticias sobre la película que encarna esta saga que ha cautivado a más de uno, será el próximo 12 de marzo.



Misiones SiN

La noticia no se hace esperar más. El mes pasado os anunciábamos en un breve las nuevas misiones del juego tan espectacular llamado SiN. Ahora ya os podemos mostrar algunas imágenes de lo que serán las nuevas misiones que dentro de poco estarán disponibles en nuestro país.
Cuenta con 14 misiones para un solo jugador y con otro tanto para versión multijugador. Realmente está muy bien desarrollado porque no se han limitado a incluir sólo nuevos niveles, si no también nuevos vehículos que podremos utilizar para llegar mucho más lejos en nuestras misiones.
Dentro de poco éstas serán analizadas con mucho más detenimiento en nuestra interesante sección de Actualizaciones.
Os dejamos con las nuevas imágenes que no tienen ningún desperdicio.

Encarta En DVD

A partir de finales de febrero podremos encontrar la enciclopedia más completa en nuevo formato que dará mucho que hablar en este año 1999. Hablamos de Encarta, una enciclopedia que, como todos sabemos, podemos actualizar por Internet sin coste adicional. Con más información y contenidos, Encarta DVD también incluye la enciclopedia y el Atlas 2 en 1; sin embargo, y aunque desconocemos el precio, estamos seguros de que será toda una ganga.



Nations: Fighter Command

Si siempre has deseado equiparte con gafas de aviador y chaqueta de cuero para acabar con esos bandidos situados a las 3 *Nations: Fighter Command*™ para PC CD-ROM es tu producto. Un simulador de vuelo lleno de acción que combina espectáculares imágenes con todo el detalle histórico que un acontecimiento como la II Guerra Mundial necesita. *Nations: Fighter Command* saldrá al mercado hacia el mes de mayo de 1999.
Una simulación de vuelo de la siguiente generación, que te permitirá evocar los sonidos y las imágenes del pasado, llevándote un paso atrás en el tiempo, a los gloriosos días de la II Guerra Mundial.
Jura lealtad a la fuerza aérea de los USA, Inglaterra o Alemania, y después surca los cielos en uno de los 17 modelos disponibles de aviones reales: desde el Spitfire MK XIV, hasta el P51d Mustang pasando por el Messerschmidt 109e de la fuerza aérea del Eje.
Cada uno de ellos presenta detallados modelos de vuelo que no sólo aseguran que vuelan y se pilotan como sus homónimos reales, sino que además sufren daños de forma proporcional, volviéndose difíciles de controlar. Recibe un impacto directo y puede que pierdas potencia, control de vuelo, o incluso ¡parte del fuselaje!





Lanzamientos Friendware

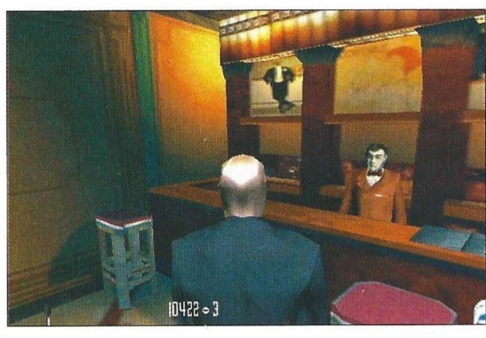
Friendware nos presenta una serie de nuevos títulos que podremos comprar en breve en las tiendas.





El Guardian De Las Tinieblas

Antiguos guardianes de las llaves, reguladores de la transmigración de las almas, no tuvieron otra elección que servir a la causa. Eran los guardianes de la frontera sagrada entre la vida y la muerte, de la puerta a través de la cual pasas sin posibilidad de regresar. Aunque algunos vuelven. Ekna es el heredero de los supremos guardias de esta frontera conocida como "La Puerta". Él es el elegido: un monje exorcista, un médium. Solitario, misterioso, ha aprendido todos los conocimientos de la energía mental y del poder de la plegaria. Es un alto iniciado en "La Puerta". Esta organización ultra secreta le envía con cierta regularidad a las más peligrosas misiones en las que algo paranormal está ocurriendo.



Sus poderes espirituales le permiten completar las investigaciones más oscuras, enfrentándose a todo tipo de situaciones paranormales gracias a sus poderes mágicos. 15 poderes propios de un médium, 15 hechizos de ataque, personajes con los que comunicarte, 10 misiones a solventar en este juego de aventura y acción en 3D que te situará más allá del mundo de los mortales

No hay otro médium mejor que Ekna. Por eso, las misiones que se le encargan siempre son las más oscuras, difíciles y peligrosas

Deo Gratias

En Deo Gratias el objetivo no es la riqueza, sino la adoración. Primero crea tu universo. Después desarrolla distintas áreas y habita los planetas con seres vivos. Hazlos a la imagen que quieras y dales todo lo que necesiten para crecer y desarrollarse.

Desde parar una plaga a comenzar un terremoto, tu mano divina dará forma a cualquier planeta que crees, mientras intentas incrementar la fe que la gente tiene en ti.

Juega contra el ordenador o por Internet y descubre que no estás solo: otros jugadores de Deo Gratias pueblan el universo. Alcanza otros mundos mientras cuidas el tuyo, y asegura tu supremacía.

Saga

Durante tres siglos el mundo conocido miraba hacia el horizonte con la esperanza de no verlos aproximarse.

Durante tres siglos su nombre fue sinónimo de poder y coraje, brutalidad y destrucción.

Durante tres siglos navegaron por los mares con una sed de conquistas y riquezas imposibles de saciar, dejando tras ellos un rastro de muerte y destrucción.

Descubre el juego de estrategia que te situará justo en medio del universo de terror de los Vikingos, su majestuosa leyenda y sus misteriosas creencias. Crea tus clanes, gestiona tus recursos, crea tus armas, construye tus naves Drakkar y prepárate para la conquista. Las naciones enemigas (elfos, gigantes y trolls entre otras) te esperan.

Ancient Conquest

Está basado en las eras de ficción en las que vivían héroes como Hércules y Zetes, días que conocemos a través de mitos legendarios. El objetivo del juego es el Vellocino de Oro. Para conseguir este objetivo, los jugadores tendrán que construir una armada, el barco legendario Argo, conseguir dinero mientras exploras recursos naturales, tales como ámbar, pesca y Leviatán.

Mientras se juega, los usuarios tendrán que luchar contra monstruos mitológicos (medusas, cíclopes, minotauros, etc...), criaturas del mar (tiburones, cocodrilos, serpientes marinas, peces espada), magos, sobrevivir a catástrofes naturales así como a los poderosos Persas y Bárbaros, siempre dispuestos al pillaje. Para poder hacer frente a todos estos obstáculos tendrás que atraer a héroes para que te ayuden en tu búsqueda.

Crónicas De La Luna Negra

Estrategia y combate en el famoso mundo creado por Froideval y Ledroit. Eres Wishmerhill, y estás buscando el poder absoluto. Para imponer tu dominio deberás convertirte en un experto estratega a lo largo de complejos combates y tácticas en diversas misiones. Para conquistar tu imperio, deberás establecer alianzas y gestionar tus puntos fuertes en un juego increíblemente rico en detalles.



BREVES

Kali 1.62

La nueva versión del famoso Kali ya está disponible en la red. Con Kali 1.62 podremos solucionar problemas que había con algunos juegos a la hora de ser lanzados por el programa.
También encontraremos soporte a Falcon 4, PowerSlide, Baldur's Gate, Tribes, Jet Fighter Full Burn y Worms: Armageddon. Muchos más títulos para un gran programa de conexión multiplayer por Internet, la madre de las comunicaciones. Ocupa 2,7 Mb y podemos descargarlo de la pagina www.kali.net

Turok 2 demo

Ya está disponible una demo del juego Turok 2. Puedes encontrarla en la página oficial de Acclaim y ocupa 25 Mb. Ésta sólo deja jugar una fase, pero aun siendo muy limitada podemos apreciar todas las posibilidades que nos da el juego.
Para aquellos que quieran saber más sobre el juego pueden leer un Review completo en las páginas 52 y 53 de esta misma revista.

Messiah Movie

Un vídeo de este estupendo juego, que pronto podremos probar para mostrároslo, está disponible en Internet. Ocupa 10 Mb y por motivos de fechas no hemos podido incluirlo en el CD para que disfrutéis de él. Pero, también, todo hay que decirlo, preferimos incluiros en el CD una demo apta para jugar.

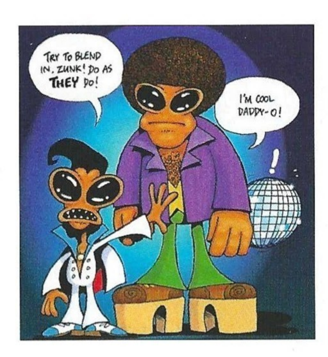
Ei SYSTEM presenta su tercer Computer Superstore en Madrid

Ei System, empresa líder en venta y distribución de soluciones informáticas, inaugura un nuevo *Computer Superstore* en Majadahonda.
Este nuevo centro, que cuenta con una superficie total cercana a los 1.000 m^2 divididos en diferentes áreas temáticas, al igual que el resto de *Computer Superstores* de la compañía, está ubicado en el Centro Comercial y de Ocio Equinoccio Park, local 1,1 recientemente inaugurado en la localidad madrileña de Majadahonda y considerado como uno de los parques comerciales y de ocio más sofisticados existentes hasta este momento en Europa. Con la puesta en marcha de este nuevo establecimiento en dicha ubicación, Ei System se mantiene en vanguardia apostando siempre por la innovación y el progreso. Además, implica la continuación del ambicioso proceso de expansión de la compañía consistente en la apertura de *Computer Superstores* en grandes ciudades y cuya oferta se dirige, fundamentalmente, a usuarios domésticos, profesionales, y pequeñas y medianas empresas.



Este establecimiento es el séptimo en España y el tercero en la Comunidad de Madrd y, al igual que el resto, cumple con las ya conocidas premisas que Ei System exige para la apertura de sus centros: superficie en torno a los 1.000 m^2 para conseguir el máximo aprovechamiento de la filosofía de *Computer Superstore* y que dicha superficie esté basada en un concepto innovador para la compra de informática que va más allá de la mera actividad comercial. Con ello se potencia el acercamiento del usuario a las nuevas tecnologías a través de un servicio integral, que engloba la más amplia oferta de productos informáticos del mercado en un sólo punto de venta.

Aterriza en la tierra



Disfruta de la era de oro del platillo volante. *Attack Of The Saucerman* para PlayStation y PC CD-ROM promete una frenética acción arcade con una pequeña diferencia: con el nuevo super héroe, Ed, el Grimloid, te partirás de risa mientras disfrutas de sus aventuras a través de diferentes civilizaciones de nuestro mundo.
El jugador realiza el papel de Ed, un héroe con la misión de salvar la tierra. Como Ed llevas un arma, pero lo más importante es que cuentas con la inestimable ayuda de Pod, una pequeña bola metálica que flota detrás de ti y que lleva en sus bolsillos los mejores productos del mercado. Así, podrás disparar pero con la ayuda de Pod puedes desintegrar a tus enemigos con un láser o aplastarles con "la muerte sobre sus cabezas" lo que hace llover pescado o deja caer una vaca sobre un sorprendido oponente que queda hecho un guiñapo sobre la hierba. También salvará a los pequeños Neds de la extinción, pero si se ponen muy tercos Ed puede activar su "Bomba del Amor". La bomba explota haciendo que se enamoren de él. Entre otras especialidades podemos encontrar bombas inteligentes, gas venenoso y granadas. Es entretenimiento puro y duro.



EL REVERSO TENEBROSO



Y llegará un día...

No sé si os suena esto:

"...y llegará ún día en que llevaremos el módem implantado en cerebro y podremos realizar conexiones instantáneas con el primate Aurelio con sólo pensarlo. Pero eso no será todo: navegaremos por paisajes virtuales fantásticos y podremos hablar con el resto del mundo en tiempo real.

Pero aún hay más: recibiremos el correo electrónico en Dolby Surround y los archivos en Widescreen y seremos capaces de establecer comunicación con otros planetas y el capitán Kirk gracias la traducción simultánea. Y podremos alterar el color de las cortinas simplemente con un plugin para el navegador. Y no sólo eso: en el futuro podremos dormir despiertos y recibiremos la comida en un microondas RDSI. Ya no necesitaremos salir de casa para trabajar, el dinero desaparecerá y llegará un momento en que la Tierra como tal será trasladada a un mundo virtual perfecto y..."

Vale.

Puede que mis nietos efectivamente tengan una conexión permanente con Internet y ni siquiera necesiten módem para ello. Puede incluso que dependan de la red para su trabajo y su vida cotidiana. Claro que hasta entonces, nos queda un trecho importante por recorrer. Especialmente, si nuestro medio de comunicación principal se llama Infovía PPlus. Por cierto, no sé a qué vendrá eso de Plus. Será porque ahora da problemas adicionales a los de antes. De hecho, el diccionario de la Real Academia dice lo siguiente:

plus. (Del lat. Plus, más.) m. Gratificación o sobresueldo que suele darse a las tropas en campaña y en otras circunstancias extraordinarias. | 2. Cualquier adehala o gaje suplementario u ocasional.

O sea, simplificándolo mucho, todo se reduce a tres cosas: "pasta", "guerra", y "de vez en cuando". Cierto. Me dejo una pasta horrible en teléfono, lo de conectarse es como una guerra y, además, sólo lo consigues de vez en cuando. Justo. Infovía Plus. Cuán sabio es mi diccionario y los señores de Telefónica. Pero vamos a ver, ¿no estamos a punto de entrar en el año 2000, comienzo de ese siglo mágico de Internet y progreso, de comunicación sin fronteras? Pues no sé yo. Por poner un símil a nuestra situación: si los bytes de las transferencias americanas van en como un coche, los nuestros en troncomovil. Pero señores, un poco de reflexión y algo menos de marketing. En este país hay 3,5 millones de usuarios de Internet entre fijos y ocasionales. Eso es aproximadamente el 10% de la población. Creo que semejante cantidad de personas se merece algo más de respeto y no la suprema tomadura de pelo que representa nuestra "más moderna red IP". Desde aquí puedo oír las carcajadas de nuestros vecinos europeos Internautas cuando se refieren a la tecnología española de comunicaciones. Y las de los jefes de los servicios de atención al cliente de Infovía, viendo como sus "currys" se dejan la piel al teléfono. Bueno, eso si te lo cogen, claro.

Está visto que aún nos queda mucho hasta poder quitarnos el San Benito de "Spain is different", porque verdaderamente hacemos todos los esfuerzos posibles para que las cosas sean hechas de la forma más complicada.

Los americanos ya andan por ahí con su nueva Internet2, debido a la saturación de la red actual. Claro que ellos tienen un presupuesto para las obras. Y se lo han pensado de antemano. Nosotros, al más puro estilo de Pepe Gotera y Otilio nos tiramos al río sin comprobar si hay agua. Ahí va nuestra nueva Infovía, a paso de tortuga.

En fin, mientras escribo se me ha vuelto a caer la conexión. "Stupendo". Hay cosas que nunca cambian y eso me da una cierta confianza y estabilidad en la vida.

Señores: "Más datos, menos Plus"
He dicho.

El Barón Harkonnen
harkonnen@geocities.com



FILE_ID.DIZ

Las noticias se suceden por lo que intentamos que el resumen que hacemos para ti sea la mejor selección de acontecimientos en el mundo de los videojuegos.

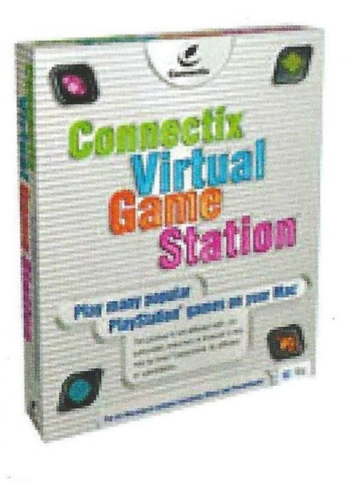
Supuesto servicio técnico

Esta noticia tendría mejor cabida en un apartado de opinión que en esta sección, pero hay veces que un servicio técnico puede llegar a ser noticia. A nuestra redacción han llegado varios e-*mails* y llamadas telefónicas quejándose del deficiente soporte técnico ofrecido por algunas empresas de informática. Y decimos empresas de informática porque las quejas van desde servicios técnicos de hardware, pasando por grandes empresas de software profesional, hasta llegar a modestas empresas de software lúdico. La polémica está servida y parece que no tiene fácil solución. Los usuarios se quejan de la precariedad del servicio ofrecido, las empresas se ven desbordadas por aluviones de quejas y las publicaciones somos acusadas de fomentar el uso sistemático de este servicio. Pero el usuario se ve perdido y tiene que recurrir a mil artimañas para solucionar sus problemas.

El desencadenante de este artículo ha sido la respuesta, por parte de un servicio de soporte técnico, a la consulta realizada por un usuario. La respuesta de dicho servicio dejaba entrever la publicación, en nuestro CD-ROM, de un parche sin tener conocimiento de su existencia por parte de la distribuidora del juego. El usuario preocupado nos ha remitido la respuesta comentando el hecho.

Desde aquí queremos aclarar que los contenidos que se publican en el CD-ROM proceden de terceras empresas, nosotros todavía no desarrollamos, por cuenta propia, este tipo de programas. En concreto el parche aludido procedía de la propia empresa oficial desarrolladora del juego y no de la distribuidora en nuestro país. Entendemos que algunas empresas tengan demasiados productos como para tener puntual conocimiento de las variaciones que sufren, punto que no compartimos pero que entendemos, pero para dudar de la procedencia de los contenidos de una publicación tendrían que informarse antes. Maxime cuando el parche se encuentra a disposición del público en el site oficial de la propia empresa. Sólo podemos pensar que se ha tratado de un problema de sincronización, producido por la rapidez con la que publicamos el parche en nuestra revista, y no para evitar responsabilidades por el desconocimiento del producto.

Mientras, el sufrido usuario, que podríamos haber sido cualquiera, se ve perdido y no sabe como resolver sus problemas. Desde aquí sólo podemos ofreceros nuestra ayuda, en la medida de lo posible, y llamar la atención a los servicios de soporte técnico para que, con un poco de buena voluntad, ofrezcan un mejor servicio al consumidor, que en definitiva es para lo que trabajan.



Mortyr en el CPL

Interactive Magic ha anunciado la presentación de su nuevo juego de acción, Mortyr, en el CPL. CPL son, literalmente, las siglas del torneo de aniquilación extrema de la Liga de Ciberatletas Profesionales. Dicho torneo tendrá lugar en el mes de marzo en la ciudad norteamericana de Dallas y sólo con el nombre nos hacemos una idea de qué se tratará. En esta feria tendrán lugar conferencias, presentaciones de juegos, coloquios y como plato fuerte, el torneo final de la Liga de Ciberatletas Profesionales (CPL). Se repartirán 25.000 dólares (4 millones de pesetas) en premios y el campeón tendrá un primer premio de 5.000 dólares (800.000 pesetas). El juego evidentemente será a niveles profesionales.

Mortyr contará con un elevado nivel gráfico adornando los niveles con gran número de animaciones y con sorprendentes detalles gráficos, como por ejemplo ratas corriendo entre nuestros pies o bandadas de pájaros que se espantan a nuestro paso. Los efectos de sonido intentarán ser también tan sorprendentes, como cadenas arrastrándose, viento aullando en los pasillos o disparos sobrevolando nuestras cabezas. Mortyr apostará fuerte por los juegos multijugador, con modalidades de hasta 16 jugadores, y la posibilidad de organizar torneos y competiciones.

Gran Turismo 2 anunciado en breve

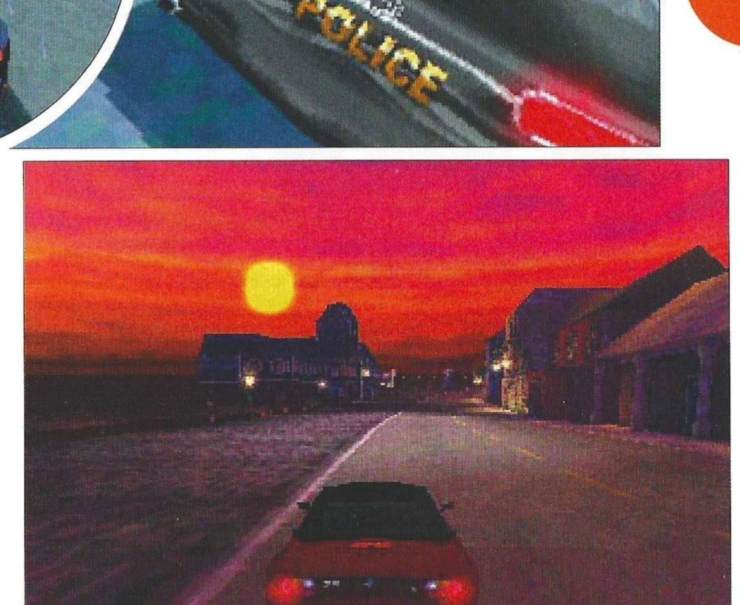
Sony ha anunciado la aparición en el verano de la segunda parte del mejor juego de coches para Playstation. Con más de 6 millones de copias vendidas y gran cantidad de premios a sus espaldas, la continuación de Gran Turismo no podía tardar.

Según Polyphony Digital, creadora de la primera parte, esta nueva versión contará con más de 400 coches de las principales marcas mundiales, así como de 20 recorridos nuevos. Recordamos que la primer parte contaba sólo con 150 coches y 11 recorridos. Para aumentar el realismo de este juego, la empresa creadora está digitalizando el sonido real de cada motor de cada coche para poder particularizarlo en el juego. Podremos diferenciar por el sonido, si nos adelanta un Ferrari o un Porche, porque sonarán distintos.

Need for Speed: Altos Riesgos



La secuela de la última aparición de la saga Need for Speed no se ha hecho esperar. Electronic Arts ha anunciado para marzo la aparición de Need for Speed: High Stakes para Playstation. La diferencia fundamental con respecto a la ultima entrega es la incorporación de desperfectos en los coches. Según sea nuestra conducción y los percances que suframos durante la carrera tendremos que afrontar más o menos reparaciones en nuestro vehículo. Esto se traduce, por tanto, en dinero, una nueva variable en esta saga. Así cuando chochemos contra una pared nuestro coche podrá sufrir desde un simple golpecito, una avería considerable o un accidente letal. Eso nos supondrá distintos costes de taller para repararlo, desperfectos estructurales en el coche y distintas respuestas en el comportamiento del vehículo. Aquellos que uséis un mando con respuesta notareis que la dirección no responderá igual, ya que el coche ofrece oposición al movimiento. Según el responsable del proyecto, Hanno Lemke, "aparte de perder, las consecuencias de una carrera se han evitado en los juegos, pero en la vida real es lo que anima las carreras y hace que nuestra adrenalina se dispare". Añade que "la clave de este juego estará en el uso que hagamos de nuestro dinero, comprando, vendiendo y modificando coches".



Un juego de carreras de coches más real que nunca pues habrá numerosos desperfectos.



Intentaremos hacernos con un parque privado de vehículos pues será posible amasar una fortuna con los premios de las carreras. Esta nueva variable económica ofrece nuevas posibilidades de juego, como el modo en el que dos jugadores competirán apostando los coches con los que corren, quedándose el vencedor con el coche del vencido.

La policía no ha desaparecido en esta entrega, pero desempeñará otras funciones con respecto al juego anterior. En el caso de personalizar a la policía también encontraremos nuevos objetivos, así como un nuevo motor de inteligencia que hará a nuestros perseguidos mucho más escurridizos al volante.

En el apartado gráfico se intentará superar la espectacularidad de su antecesor, con nuevos efectos de iluminación, transparencias, nuevas señales luminosas, desvíos, señalizaciones, etc. Un nuevo detalle será la transparencia de los cristales de los coches, que no sólo nos permitirán ver el interior de los vehículos o a través de ellos, si no que también nos permitirán ver al conductor del vehículo y sus actitudes durante la conducción.

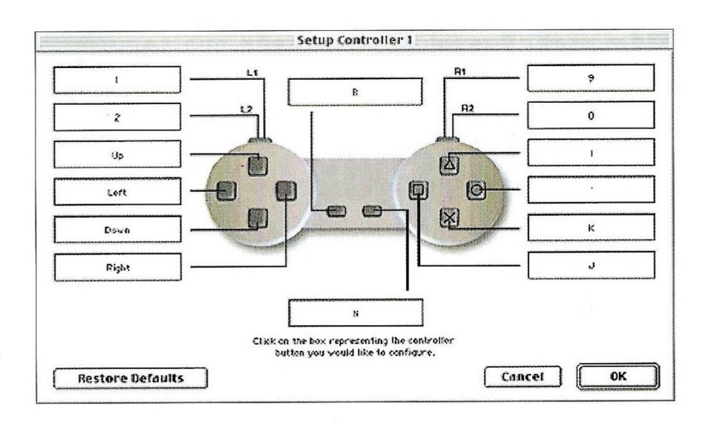
Además, se han incorporado los mensajes por radio con los que contaba la anterior versión en PC y se han añadido distintas posibilidades de comunicación.

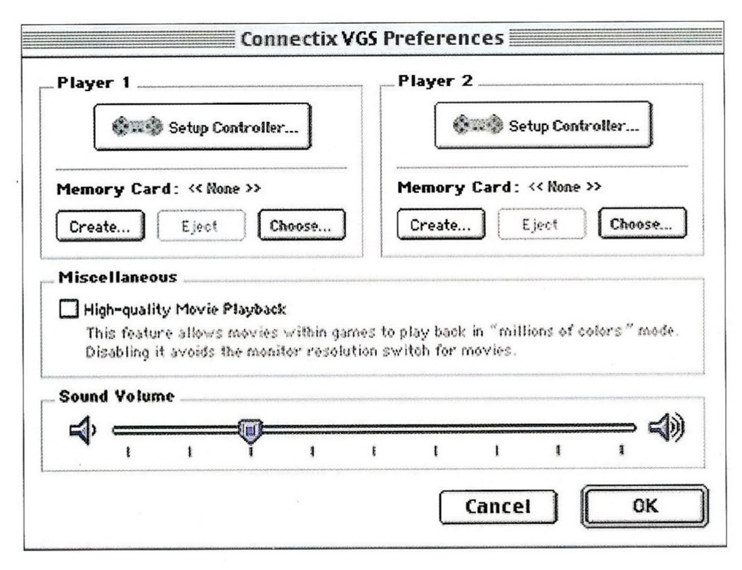


FILE_ID.DIZ

Playstation en Mac

La compañía Connectix ha sacado al mercado un emulador de Playstation para Mac. Sí, como lo leéis, un emulador que permite jugar con juegos de Playstation en un ordenador Macintosh. El producto, que se llama *Virtual Game Station*, se ha presentado en la feria Macworld Expo de San Francisco y ha sido una de las atracciones de la misma. Los requerimientos mínimos para correr están al alcance de muchos usuarios de Mac, enfocado a los iMac y los G3, necesita un procesador G3 y el sistema 8.0 para correr. Además permite aprovechar las conexiones por USB de los equipos para jugar con *gamepads* y otros periféricos. También cuenta con la posibilidad de configurar parámetros del juego, tales como el número de jugadores, el sonido o los controles. El programa es compatible con gran número de juegos, entre los que podemos destacar Tekken 3, Crash Bandicoot 3 o Gran Turismo, hasta completar una lista de 80 juegos sobre los 500 probados.





La reacción por parte de Sony no se ha hecho esperar y ha interpuesto una querella contra la empresa creadora del programa. Ambas multinacionales tienen abierto un proceso judicial en el estado norteamericano de San Francisco, en el que Sony acusa a Connectix de violar los derechos de propiedad intelectual y de copyright de sus productos.

El portavoz de Sony asegura que el programa se aleja de la filosofía inicial de Playstation, y que fomenta la piratería y los problemas entre las apariciones de juegos en distintas zonas.

En contrapartida, el director de Connectix, Roy McDonald, asegura que beneficiará a las ventas de títulos para Playstation. Sobre el punto de los derechos intelectuales ha declarado que en ningún momento atenta contra la propiedad de Sony, además ha asegurado que la versión 1.1 del producto tendrá sistemas de protección antipiratería para evitar el uso de copias no legales o copias para multisistema.

Psygnosis se vuelve a adelantar con el primer título para DVD

Lande es el primer juego para DVD de Psygnosis que incorporará secuencias FMV para MPEG 2, canales digitales de Dolby Digital 5.1 y efectos de sonido interactivos antes nunca vistos. Entre las diferentes capacidades del DVD podemos encontrar múltiples ángulos de cámara que te permiten cambiar de secuencias FMV a gráficos *wireframe* de donde se sacaron los modelos para su desarrollo. La mayor capacidad de almacenaje del DVD te permite múltiples lenguajes y subtítulos en diferentes idiomas. *Lander* saldrá a la venta el 19 de marzo.

Desafía los efectos de gravedad mientras guias a tu nave por increíbles entornos planetarios a través del sistema solar.

Empápate de una experiencia alucinante con *Lander* en donde tendrás que manejar tu nave por difíciles subterráneos, trampas e instalaciones secretas. La capacidad de juego de *Lander* hace que tu adrenalina se dispare y te sumerjas aún más en él.



Cada una de las misiones probará tus habilidades de un modo totalmente nuevo. Por ejemplo, tendrás que recoger una nave y remolcarla mientras al mismo tiempo te atacan por todos lados. Cuando tu nave sea alcanzada, el manejo será mucho más complicado . Las condiciones atmosféricas variarán de planeta en planeta y otras fuerzas externas, como rayos tractores y túneles de aire, afectarán de manera implacable a la forma de pilotar.



MILIA 99, luchando contra la crisis





La participación de los fabricantes de juegos no ha alcanzado las cifras previstas.

La dura situación del mercado multimedia en toda Europa se ha podido observar en la feria Milia 99 que ha tenido lugar en Cannes (Francia). El año pasado se dió entrada al mundo de los juegos, pero no se han producido los resultados esperados.
Lo más interesante en este tema ha sido la presentación de Dreamcast, la nueva consola de Sega, así como los ambiciosos planes que tiene Infogrames para su expansión.
Los premios Milia D´Or de este año han sido más profesionales que nunca, ya no se busca lo exótico sino lo que produzca el éxito comercial. Si bien está perdiendo fuerza, cada año vienen menos expositores y visitantes.

¿Dónde vas multimedia?

Se trata de un fenómeno ciertamente extraño, pero los productos multimedia se están desplazando, dejando el campo libre para los de edades comprendidas entre los diez y los dieciocho años. Campo ocupado por las consolas y sus juegos. Esto se ha visto también en Milia donde se han podido encontrar infinidad de productos multimedia formativos para niños pequeños (Idiomas, Ciencias de la Naturaleza y Matemáticas se han llevado la palma) y sofisticados productos de referencia para adultos. Los productos para jóvenes estaban o debían estar en el pabellón de juegos: una carpa pomposamente denominada Riviera Village. Aquí se agrupaban menos de 50 stands de los cerca de 300 de Milia, y aquí debían estar todos los grandes pero buscamos y sí encontramos a Sony PlayStation, a Sega, a Disney, a Eidos, a AMD.
Pero ¿dónde estaban Electronic Arts, Psygnosis, LucasArts, Virgin...? La respuesta es obvia: hay crisis en el mundo del juego y no se acaba de ver la rentabilidad de Milia.
En el año 98 sólo unos pocos juegos, como Tomb Raider III, Fifa 99, Half Life, Zelda... han obtenido beneficios. Más de 2.000 títulos tienen pérdidas. Estamos en una encrucijada con un cambio sustancial en el mundo del juego y del multimedia. Tras el éxito espectacular de Sony con su PlayStation, Sega ha anunciado a escala mundial su nueva consola Dreamcast, de la cual en las últimas Navidades se han vendido, en Japón, más de un millón de unidades.
Concretamente en Europa Sega está desarrollando una estrategia para conquistar el mercado basándose en un catálogo de juegos muy amplio. En este momento hay más de 350 equipos de desarrollo trabajando en títulos para Dreamcast.
Por otro lado en Estados Unidos el paisaje ha cambiado totalmente y el PC ya no se utiliza tanto para jugar, como para el desarrollo y conocimiento de los niños. Así los títulos dirigidos a las familias se sitúan en los primeros lugares en ventas.
En cambio, en Europa, una empresa tan importante como Havas Interactive que desarrolla productos educativos, tras la compra de Cendant Software, creará juegos para consolas.

PREMIOS MILIA 1999: CATEGORÍA JUEGOS

*Ganadores

JUEGOS DE ACCIÓN		
*Wargasm (CD-ROM)	Infogrames / Digital Image Desing	UK / Francia
Tekken 3 (Playstation)	Sony Computer Entertainment	Europa / Japón
Conflict Free Space (CD-ROM)	Interplay Production Ltd. / Volition	Francia / USA
Colony Wars Vengeance (Playstation)	Psygnosis	Francia / UK
JUEGOS DE AVENTURA ROL		
*Zelda The Ocarina Of Time (Nintendo 64)	Nintendo	Francia / Japón
Metal Gear Solid (Playstation)	Konami / Kojima San	Francia / Japón
Grim Fandango (CD-ROM)	Ubi Soft / LucasArts	Francia / USA
Banjo Et Kazooie (Nintendo 64)	Nintendo / Rare	Francia / Japón
JUEGOS DE ESTRATEGIA		
*Populous IIII: The Beginning	Electronic Arts / Bullfrog	Francia / USA / UK
Starcraft (CD-ROM)	Cedant Software / Blizard Entertainment	USA / Francia
Operation Art Of War 1939-1955 (CD-ROM)	Empire Interactive / Talonsoft	UK / USA
Commandos: Derrière Les Lignes Ennemies (CD-ROM)	Eido Interactive / Pyro Studios	Francia / UK / España
SIMULADORES Y DEPORTES		
*Gran Turismo (Playstation)	Sony Computer Entertainment Europe / Polyphony Digital	Europa / Japón
Grand Prix Legends (CD-ROM)	Cendant Software / Sierra / Papyrus	USA / Francia
F Zero X (Nintendo 64)	Nintendo	Francia / Japón
Diddy Kong Racing (Nintendo 64)	Nintendo / Rare	Francia / Japón

En torno a Milia

- Ubi Soft y Warner Corporation van a crear juegos sobre Batman para todas las plataformas.
- Gran éxito de Microsoft con su seminario DirectX para el desarrollo de juegos.
- Sony presentó 6 juegos para su PlayStation: Um Jammer Lammy, Siphon Filter, Metal Gear Solid, Ridge Racer 4, RollCage y A Bug's Life (Bichos).

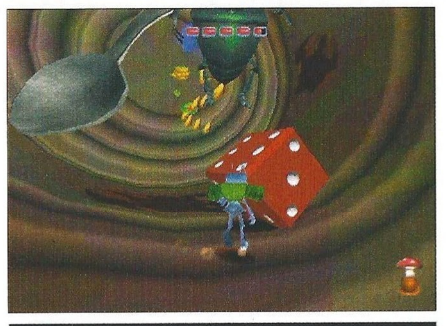
BICHOS

COMPAÑÍA: Disney

DISTRIBUIDOR: Infrogames

Un pequeño mundo está a punto de convertirse en algo muy grande para los jugadores de PC y PlayStation.
En la primavera de 1999 un diminuto mundo convertido en una gran producción llegará a los CD-ROM de PC y PlayStation de toda Europa. En una extraordinaria aventura de acción y diversión, los jugadores conocerán la historia, los personajes y el humor de la última creación animada de Disney y Pixar: *Bichos, una aventura en miniatura.* Se trata del segundo largometraje animado de Walt Disney Feature Animation y Pixar Animation Studios, los creadores en 1995 de la famosa película de dibujos animados, *Toy Story.*
Ahora vuelven a utilizar las técnicas más vanguardistas de animación por ordenador para contarnos esta "aventura en miniatura" que se presenta en espectacular formato Wide-Screen Cinemascope captando toda la grandeza y profundidad de esta historia y el marco en el que transcurre. *Bichos* reproduce magníficamente vastos paisajes exteriores y permite a los espectadores experimentar el mundo desde la perspectiva de un insecto.
Siguiendo el gran éxito en Europa en 1997 del juego de Disney *Hércules,* para PlayStation y PC, el Juego de Acción de Disney, *Bichos, una aventura en miniatura* recrea el mundo del cine para sumergir al jugador en un microcosmos viviente de aventura completa, totalmente en 3D.
El jugador se encuentra en un mundo donde un pedazo de césped con tréboles se convierte en un denso bosque, allí hasta las gotas de lluvia parecen peligrosos objetos, un montón de basura es una bulliciosa metrópolis, ¡y los saltamontes son el gran problema!
Utilizando una perspectiva de tercera persona en 3D, el juego coloca al jugador en el papel de Flik, una torpe hormiga de noble corazón, que navega a través de nuevos e insólitos parajes con 15 niveles distintos de juego. A lo largo del camino debe reclutar una banda de insectos "guerreros", preparar a la colonia para la batalla final, derrotar a Hopper, el tiránico líder de los saltamontes, y finalmente salvar a la Reina y a la colonia de hormigas.
Al igual que ocurre en la película, Flik no podrá confiar en la simple fuerza bruta para salir de apuros; en la mayoría de las ocasiones, se desafía a los jugadores a utilizar su destreza e ingenio para resolver las dificultades, vencer a los enemigos y evitar los obstáculos. La dinámica del juego, que responde a la habilidad del jugador, un excéntrico sentido del humor y los personajes, proporcionan al juego un interés y capacidad de entretenimiento verdaderamente atractivos para jugadores de todas las edades.
La idea de un "microcosmos viviente" se transforma directamente en juego, como explica Dan Winters, productor de Disney Interactive: "Teniendo la versatilidad del juego como primer objetivo, nos enfrentamos al reto de cómo incorporar en él los numerosos y brillantes elementos de la película y al mismo tiempo mantener una acción irresistible para jugadores de todas las edades.
Después de crear lo que denominamos "un microcosmos viviente", ofrecemos al jugador la posibilidad de incidir directamente sobre el mundo que le rodea sembrando infinidad de plantas diferentes que están estrechamente ligadas al desarrollo del juego. Las plantas crecerán ante los ojos del jugador, y de ese modo cambiarán el mundo para ayudarle. Con las plantas, el jugador podrá construir, por ejemplo, plataformas para alcanzar lugares más altos, sembrar flores que producen revitalizantes de varias clases donde brotan dientes de león para que Flik pueda volar.
Obviamente, éstas son sólo algunas de las formas en que el jugador puede usar la estructura de las plantas para beneficiarse de ellas. Una planta también puede utilizarse con otra para crear interesantes combinaciones que aumentarán las habilidades de Flik."
Hay secuencias de la película repartidas entre los niveles del juego, como premios al final del nivel, y que sirven para seguir la historia.
Muchos de los personajes de la película aparecen también en el juego, incluso con las voces de los propios intérpretes originales, lo que le proporciona mayor atractivo, si cabe.
El juego en CD-ROM para PC requiere un Pentium 166 (o superior) y es compatible con Windows 95.





La Disney vuelve a los videojuegos, con *Bichos,* siguiendo la estela del de *Hércules.*



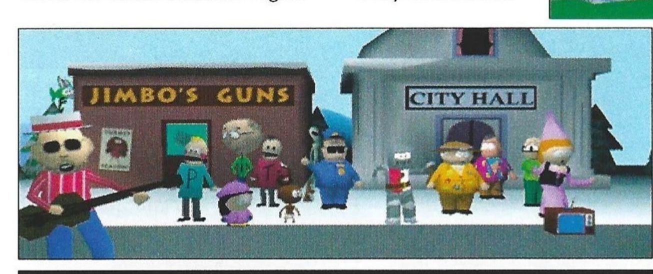




SOUTH PARK

COMPAÑÍA: Acclaim
DISTRIBUIDOR: New Software Center

Son muchos los que dicen que los juegos como Carmageddon poseen mucha violencia, pero esto es algo que no está presente sólo en los juegos de este tipo. También aparece en este juego que utiliza un lenguaje un poco especial, aunque ello no quiere decir que sea malo. La verdad es que SOUTH PARK es muy divertido y entretenido.
Encarnaremos a una pandilla de 4 amigos que tienen que salvar a su ciudad del ataque de una serie de pavos genéticos y otros engendros. Para ello nos encontramos en un entorno 3D como si de Quake se tratase. En éste no nos encontraremos ni con efectos impresionantes de luz ni con armas devastadoras como las de Turok 2, pero sí con muchas "chorradas" que nos encantan y que hacen de este título algo muy especial.
La pena es que aunque el juego está traducido al castellano las voces están en inglés y no podemos apreciar todo el encanto de los niños a la hora de hablar en su jerga particular.
La música es muy entretenida y podemos encontrarla en calidad audio CD. Realmente, haciendo memoria, este juego nos recuerda a los Simpsons
Esperamos que en el próximo número podamos hacer un examen en profundidad para enseñaros todos los tipos de pantallas que os esperan.
Os recordamos que este juego posee violencia y un argot comprometido, por eso está restringido a los mayores de 18 años.



4 chicos malotes, del estilo de Burt, deben salvar la ciudad ¡Horror!.



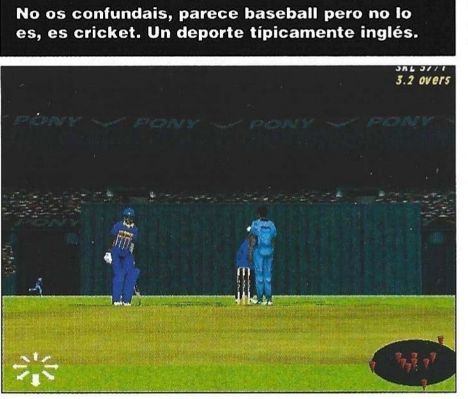
BRIAN LARA CRICKET

COMPAÑÍA: Codemasters
DISTRIBUIDOR: Proein, S.A.

Muchos son los deportes que se han llevado hasta el límite para hacer un juego de PC. Fútbol, baloncesto, etc. Sin embargo el cricket no es uno de los que normalmente vemos en nuestras pantallas.
Hay que tener en cuenta que no todos los usuarios conocen este juego o piensan que es muy aburrido. Realmente la similitud con el baseball es tremenda, incluso a simple vista nos parece un campo de estas características, pero cuando nos damos cuenta de las reglas del cricket vemos todas las posibilidades que tiene.
Hablando del juego os diremos que en mucho tiempo no hemos visto una captura de movimiento mejor realizada, ni en Fifa. Los personajes del equipo al que movemos, realmente parecen estar vivos. Todo, hasta el último detalle, está cuidado. Campos, luces, posiciones, menús. El único problema que vemos en Brian Lara Cricket es que como no es un deporte muy conocido en nuestro país lo tendrá un poco difícil para hacerse un hueco entre los juegos de deportes que tenemos en el mercado.
Nosotros desde la redacción de PC Player os animamos a que nos acompañéis en próximos números donde os presentaremos todas las posibilidades que tiene este gran juego.



No os confundais, parece baseball pero no lo es, es cricket. Un deporte tipicamente inglés.



ELIMINATOR

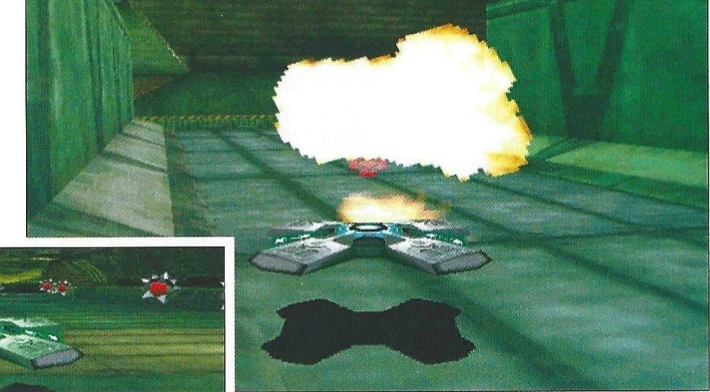
COMPAÑÍA: Psygnosis

DISTRIBUIDOR: Psygnosis

En un futuro no muy lejano nos desplazaremos en coches suspendidos por el aire. Ahora y, gracias a Eliminator podemos sentir lo que es movernos con un OVNI e intentar que no nos destruyan sin darnos opción a sobrevivir.
Psygnosis, nos trae este juego que posee un desarrollo muy especial y que esperamos analizar pronto. Sobre todo porque poseee unos menús muy importantes y gráficos que a más de un título ya le gustaría tener.
Aquí nos desplazaremos por un entorno en 3D donde un punto de mira de color rojo, que se encuentra frente a nosotros, marcará el "target" para ser destruido. Éste puede desplazarse de arriba a abajo y de izquierda a derecha.
Un problema que hemos detectado en este juego es la cantidad de teclas que hay que utilizar si queremos jugar correctamente. Sobre todo las de desplazamiento, las de disparos, las del movimiento del punto de mira y diversas teclas de opciones especiales, como la tecla de espacio que hace que cambiemos la dirección de atrás a adelante.
En cuanto al sonido siguen la línea que siempre mantiene su prestigiosa firma: Psygnosis. Una música muy "cañera" que hace que nos den ganas de jugar horas y horas con él.
Para finalizar esperamos que este juego salga proto traducido al castellano, ya que así abarcará a muchos más usuarios que adquirirían este juego si estuviera localizado en nuestro idioma.



Deberás utilizar el punto rojo para apuntar sobre el blanco, al igual que en una pistola láser.



JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL

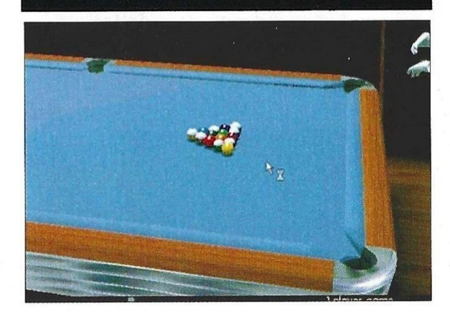
COMPAÑÍA: Tony Byus

DISTRIBUIDOR: Virgin

Son pocos los juegos de billar que nos encontramos en el mercado. Desde Virtual Pool no hemos encontrado mucha variedad y lo que hemos encontrado tampoco nos ha entusiasmado demasiado. Ahora JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL nuestra otra forma de ver el billar. Si bien partimos de la base de que hay un par de opciones que no entendemos: Primero qué tiene que ver un museo con el juego de billar, segundo no está muy justificado que podamos acercarnos a los cuadros para ver los lienzos; si por lo menos cambiaran cada vez que entramos al juego, pero no, son siempre fijos.



Billar-museo, realmente una extraña mezcla.



Lo que sí nos ha dejado pasmados son los sub-juegos que encontramos en las dos salas. Realmente son los que más nos han gustado, incluso más que el juego: un juego de dardos, una máquina tragaperras, un juego de damas y dos máquinas de música en las cuales podemos seleccionar la música que se escuchará en la sala.
Metiéndonos con el juego de billar, podemos decir que la física no está muy conseguida, pero también hay que decir que no es un producto final, por eso no podemos juzgarlo del todo mal. De todas formas esperamos que arreglen este apartado ya que a un juego que es más atractivo por el entorno que nos rodea que por el juego en sí, no le damos mucho tiempo de vida.
Para finalizar hay que resaltar que el sonido es muy adecuado y acorde con la situación. De todas maneras esperamos mostraros un análisis más detenido en posteriores números de la revista.



ROLLCAGE

Lo importante es ganar



Ya sea bocarriba o bocabajo, nada importa excepto tener el gas a fondo y el motor rugiendo en nuestros oídos. ¡Quitaos de en medio, que llevo prisa!

Psygnosis, harto conocida por sus juegos de carreras, ha intentado ahora una aproximación un tanto diferente, al mismo tema. Y no les ha salido mal en absoluto. Cuando pensábamos que nada quedaba por inventar en el campo de los juegos de carreras y combate, que *The Need for Speed* nos había dado la máxima velocidad, *Dethkarz* la máxima destrucción y *Speed Busters* las máximas aceleraciones, aparece *Rollcage*. Una nueva forma de ver las carreras de coches. Attention to Detail (Atención a los detalles) se llama la empresa que está desarrollando el juego para Psygnosis y realmente parecen hacer honor a su nombre, ya que todos los detalles están muy cuidados.

La música es tremendamente buena y muy variada

ATD también programó el conocido Indiana Jones and the Fate of Atlantis, de modo que no son nuevos en esto de escribir juegos y eso se nota en cuanto se instala el programa en el PC.

Rollcage trata fundamentalmente de una carrera de coches totalmente indestructibles (son 6 en total) cuya misión es la de llegar el primero, sea como sea. De hecho, lo único indestructible del juego son los coches, ya que todo lo que aparece en los circuitos, cada parte de los escenarios, cada edificio, árbol o trozo de decorado se puede destrozar con una de las múltiples armas que podemos ir recogiendo por el camino. En el peor de los casos hasta es posiible embestir las columnas de los edifi-



Los túneles siempre son lugares muy peligrosos.



cios con el propio coche, hasta que pierden el equilibrio y se derrumban detrás de nosotros enterrando a los demás bajo los escombros. De hecho, la única forma de ganar en los modos avanzados es mediante el poco civilizado comportamiento de destruir los edificios que veamos a nuestro paso, para que caigan sobre nuestros competidores o, al menos, les bloqueen el paso durante un rato, hechos pedazos. El detalle fundamental del juego es que los coches son un poco particulares. Tienen unas enormes ruedas sobredimensionadas más allá del chasis, de modo que pueden correr bocarriba o bocabajo. Gracias a las enormes aceleraciones que se imprimen a los coches, estos se agarran a las paredes, los techos y lo que haga falta. Los desarrolladores se jactan de "haber creado el juego de carreras más realista de los últimos tiempos". Lo que no queda muy claro es cuál es el concepto de "realismo" que emplean en ATD, porque eso de andar por el techo de las cosas desafía ligeramente la ley de la gravedad. A Newton seguramente le hubiera gustado Rollcage.

Con estas premisas, la carrera se convierte en algo absolutamente frenético, ya que si volcamos, en vez de quedarnos panza arriba con las ruedas arañando el aire, nuestra única preocupación es la de seguir acelerando para no perder comba ni puestos, ya que los enemigos no perdonan ningún fallo.

Los modos de juego

Existen cuatro diferentes modos de juego, que son *Liga*, *Time Attack*, *Multiplayer* y *Prácticas*. En el modo de Liga deberemos ir ascendiendo en el ranking de buenos pilotos, haciendo más puntos que nuestros cinco contrincantes en todos los circuitos de los que se compone la liga. Para el primer puesto se reservan 10 puntos, para el segundo 8, para el tercero 6, para el cuarto 2, para el quinto 1 y para el sexto nada. En un principio sólo se puede correr la liga *Gemini*, que es relativamente corta (3 circuitos). Si conseguimos quedar los primeros en puntos, se activa la liga *Scorpio*, cuyos circuitos son más largos y más complicados. Finalmente, si también terminamos como líderes de esta segunda categoría, pasamos a la liga *Taurus*, que es la más complicada de las tres.

El obtener el primer puesto también en esta categoría activa opciones nuevas en el juego. En primer lugar, se puede elegir ahora el "Hard Mode", en el que los conductores contrarios son bastante menos benevolentes y mucho más agresivos con las armas. Por otro lado, es posible seleccionar lo que ATD ha llamado el "Mirror Mode" que, a primera vista sólo parece una carrera por los mismos circuitos, en sentido inverso. Pero el espejo (mirror) llega mucho más allá, ya que ¡también se invierten los controles de conducción! La izquierda es la derecha y viceversa. Un auténtico desafío al sentido de coordinación del jugón más empedernido. En cuanto al siguiente modo, "Time Attack", se trata de establecer el récord de tiempo en cada uno de los 15 circuitos de los que dispone el juego. En este caso podremos acceder directamente a todos los circuitos disponibles sin necesidad de calificación alguna. Eso sí, correremos completamente solos, contrarreloj. La modalidad multiplayer permite jugar hasta cuatro personas en el mismo ordenador a pantalla partida o bien hasta seis (el número de coches disponibles) si se usa una LAN o Internet. Existen cuatro circuitos de Deathmatch para este fin que, como su nombre indica, están diseñados para ofrecer un auténtico duelo a muerte entre los participantes.

Finalmente, en el modo de prácticas se puede tomar un primer contacto con el comportamiento del coche y los circuitos, realizando una mini-liga que no puntúa.

Los increíbles efectos de luz nos acompañan.



Saltos, brincos y velocidad son permanentes en la carrera.

Los circuitos son cortos pero intensos

En verdad, los circuitos no son de una extensión excesiva. Debemos deducir que aplicar el nivel de detalle que ofrece el juego, a circuitos más largos, hubiera costado mucho más trabajo. En cualquier caso, existen cuatro mundos diferentes, que son: Neoto (la ciudad), Harpoon (la costa), Saphire (la nieve) y Outworld (una especie de planeta tipo Marte).

Por otro lado, *Rollcage* es un juego muy dinámico y disponer de circuitos muy largos le haría perder su gracia. Eso sí, cada uno de los 15 circuitos disponibles requiere todos los sentidos del conductor para ser superado, por que hay innumerables trampas, saltos,

recovecos y curvas peligrosas que amenazan con desestabilizar el coche a la mínima. El comportamiento de éste es bastante salvaje e indomable y cuesta un poco hacerse con el control y el manejo. Debemos suponer que en la versión final la dificultad de conducción se reducirá un poco, ya que a veces es realmente imposible controlar el vehículo por el lugar que nosotros queremos, especialmente cuando estamos conduciendo por las paredes curvas, los techos, las pistas de arena o los paisajes nevados. En estos últimos, los coches se convierten en auténticos "trineos" haciendo caso omiso de nuestros golpes al joystick. Además, según el terreno por el que corramos, los coches llevarán neumáticos lisos, todoterreno o de nieve. Un detalle a destacar especialmente es el tiempo de carga de los circuitos. Si en NFS3 y similares hemos de esperarnos tomando un café hasta poder correr, en Rollcage no nos da tiempo ni a ver la taza. En un Pentium II 266 con un 24X no se tarda más de 3 segundos en estar en la línea de meta desde que se pulsa sobre el nombre del circuito. Brutal. Incluso una máquina más lenta difícilmente pasa de 10 o 12 segundos. Un comportamiento realmente bienvenido.

Las armas

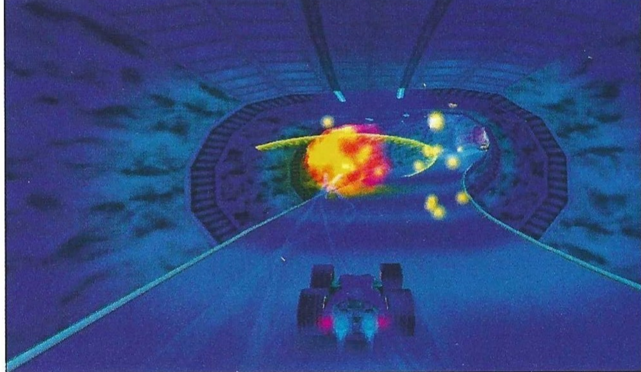
Para poder asegurar nuestro liderato en la carrera, por el camino podemos ir recogiendo diferentes armas, a cual más ingeniosa. En el coche podremos llevar hasta dos simultáneamente, pero hay que tener en cuenta que todas las armas del juego son de un solo uso. Desde un impulso de nitro, pasando por un escudo, podremos disparar misiles anti-entorno, anti-coches, misiles inteligente e incluso uno que sólo ataca al primero de la carrera, ignorando todos los demás. Luego también hay armas un poco más sofisticadas como el túnel del tiempo, en el que todos los coches que se acerquen a nosotros se mueven en cámara lenta, mientras nosotros avanzamos a todo gas. También existe el agujero de gusano, con el que permutamos la posición con el coche al que disparamos. Es decir, si





Además de poder jugar un solo usuario a Rollcage, tambien podemos competir contra otros 3 amigos en la misma pantalla.







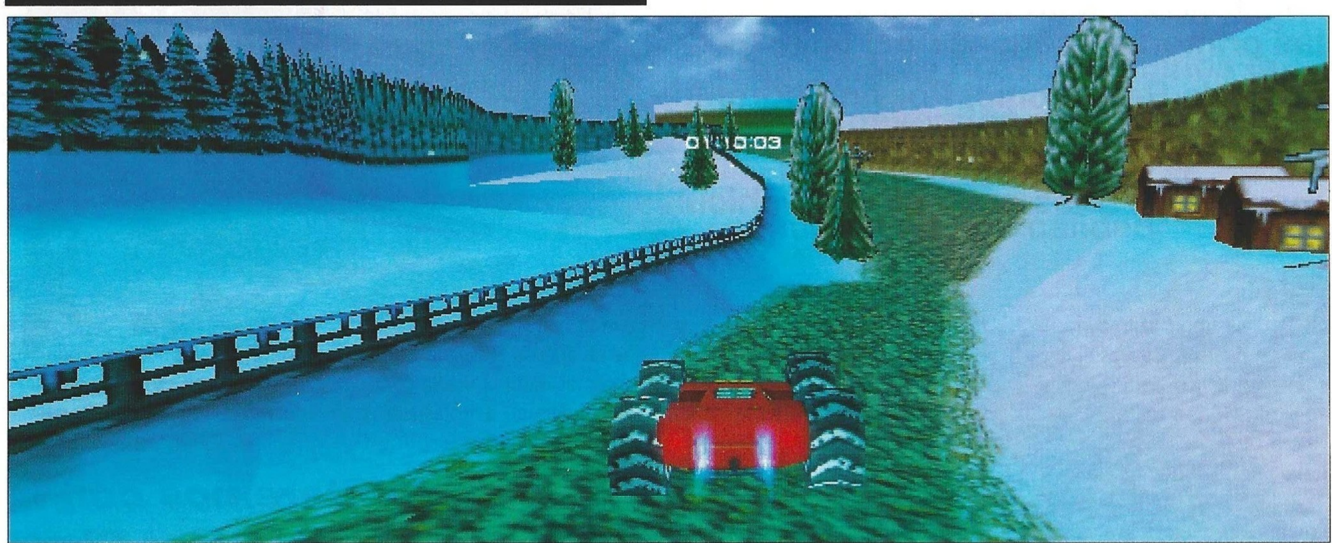


Diferentes escenarios son los que podemos observar a medida que pasan las fases y ganamos las carreras.

conseguimos darle al segundo y nosotros vamos cuartos, cambiaremos la posición con el otro coche. Iremos segundos y él en cuarto lugar. Los ocho tipos de arma dan mucho de si y, además, se reponen cada pocos segundos, de modo que siempre podremos encontrar alguna por la carretera.

Los gráficos y la música

En el apartado gráfico hay que decir que no deja nada que desear, ya que los circuitos, los efectos de luz y las







explosiones están muy bien realizados. El movimiento de las 6 cámaras es muy bueno y no confunde al jugador, aún cuando este se encuentre corriendo por el techo helado de un túnel en curva a 370 por hora. Por cierto, un detalle extremadamente espectacular es la caída de meteoritos que se produce en las pantallas del mundo Outworld. Nunca le dan al coche, pero siempre caen muy cerca y con enorme potencia.

Y en cuanto a la música, es el no-va-más. Psygnosis ha conseguido contratar a Fat Boy Slim, actualmente uno de los grupos más punteros del Official UK Gallup Chart (con el tema "Praise You") junto con otros conocidos artistas para realizar las pistas de audio del juego. Son una auténtica gozada y vienen de la mano de EZ Rollers, Pressure Rise, Freestylers, Ratman y otros.

En cuanto al juego en red, *Rollcage* ofrece cuatro circuitos de Deathmatch (uno por mundo) que son una auténtica gozada y que permiten soltar adrenalina a litros. Con seis jugadores humanos destrozando el ambiente y los coches enemigos parece, al poco rato, que se ha desatado el holocausto final en los circuitos.

En definitiva, un juego altamente recomendable para los amantes de la velocidad sin límites y la destrucción masiva en cualquiera de sus formas, con una banda sonora que se sale de lo normal y unos gráficos no menos buenos.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es



TOYLAND RACING

Cartoons a las cuatro ruedas



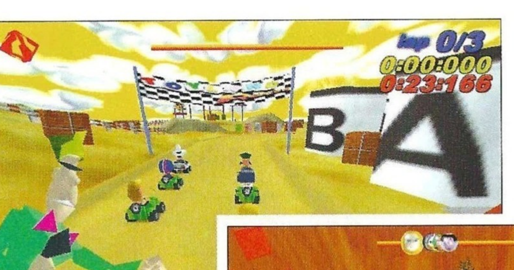
Hace unos dos años aparecieron las primeras imágenes del último título de Revistronic. Por fin podremos disputar de alocadas carreras a los mandos de unos endiablados vehículos.

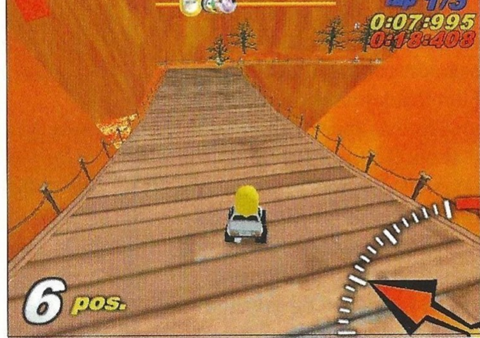
Revistronic saltó a la fama en nuestro país tras el lanzamiento de la aventura gráfica **"3 Skulls Of The Toltecs"**. Ahora y tras muchos meses de espera llega a nuestras manos Toyland Racing, un título que combina los últimos avances gráficos de los compatibles, con la diversión de las consolas.

De ruta por España

Una de las cosas más sorprendentes, a la hora de jugar con Toyland Racing, es la variedad de circuitos que posee. Parajes tan diferentes entre sí como desiertos, pistas de karts, volcanes o circuitos urbanos serán los protagonistas de nuestras alocadas carreras.

Quizás éstos últimos, los circuitos que transcurren por ciudades, sean los que más llamen nuestra atención. La mayoría de ellos reproducen los monumentos más importantes de ciudades españolas como Sevilla, Madrid o Barcelona. Distinguiremos sin ningún tipo de problemas edificios tan representativos como la Giralda de Sevilla, la Puerta de Alcalá de Madrid o la estatua de Colón en el trazado de Barcelona. Su realización es bastante correcta, aunque hay que achacarle lo cortos que se hacen, ya que en apenas 20 segundos habremos dado la vuelta completa al circuito. Otro aspecto a tener en cuenta es el hecho de poder variar las condiciones atmosféricas de dichos circuitos. Podemos recorrerlos con un sol casi cegador, con una densa niebla, o incluso de noche.





Algunos circuitos recrean importantes y bellos monumentos españoles.

Contaremos con los comentarios de Mister Chatty

Los "protas"

Como no podía ser de otra forma podemos optar por varios personajes a la hora de disputar las carreras. La mayoría de ellos han sido creados para la ocasión, pero otros nos resultarán de lo más familiares. Sin ir más lejos el cowboy Fernimore Fillmore, protagonista de la anterior aventura de Revistronic, hará sus pinitos a los mandos de su bólido. Además nos harán soltar más de una carcajada al oír las expresiones que sueltan en las situaciones de carrera: adelantamientos, colisiones, victorias, derrotas ....

Conclusión

Estamos ante un buen producto, realizado con esmero y que cuenta con muy buenos argumentos para su compra. Posibilidad de competir por red o a pantalla dividida, un gran número de opciones de juego.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

TOYLAND RACING
REVISTRONIC
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1-2
PRECIO: 2.995 ptas.

Procesador: Pentium 100
Tarjeta gráfica: SVGA 1 Mb
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 40 Mb

+ Software de calidad hecho en España
- Circuitos demasiado cortos

Gráficos	7
Sonido	6
Diversión	8

76

STARSHOT



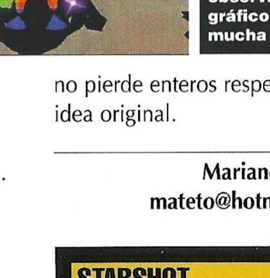
La conquista de las estrellas

La versión original de este arcade apareció para Nintendo 64 y ahora llega hasta nuestras manos la conversión para nuestra plataforma, sin perder el mínimo nivel de calidad.

Aunque no es una norma habitual en tiempos pasados, últimamente la conversión de muchos juegos de una plataforma a otra se realiza con más rapidez, conservando las mismas características del producto original. Nuestra misión principal es encontrar y destruir a los malvados competidores que utilizan el circo como excusa para hacerse con el control de distintos planetas. Controlando al protagonista de la historia, deberemos acabar con todos ellos, utilizando distintas armas y todas nuestras habilidades con distintos saltos de precisión. Básicamente podemos calificarlo como un arcade/aventura frenético, donde el tiempo es oro y nuestra vida pende de un hilo. El nivel de dificultad está perfectamente ajustado, con el fin de mantenernos el mayor tiempo posible intentando pasar de nivel. Podemos correr, saltar, volar con la ayuda de un cohete, nadar o disparar con distintas armas. Hacer mención especial a la traducción de los distintos diálogos al castellano, aunque no así de las voces.

Gráficos

Este es el apartado más completo e impresionante de todo el programa. Se ha mantenido la misma calidad gráfica que la Nintendo 64, sin perder ningún detalle. Todo esto es posible si contamos con una tarjeta aceleradora 3D, pudiendo observar gran colorido, una increíble suavidad de movimientos, texturas muy bien utilizadas y unos efectos de movimiento de agua, cuando nada el protagonista, que dejara con la boca abierta a más de uno. Un apunte muy original son los menús, que transcurren a través de un inmenso túnel en perfecto 3D. El personaje cuenta con un buen diseño parecido a un dibujo animado, con mucho detalle y gran libertad de movimientos.



Como se puede observar, los gráficos tienen mucha calidad.

Sonido

Si bien no destaca tanto como los gráficos, toda la banda sonora se mantiene a buen nivel, no haciéndose en ningún momento pesada, al contrario, es muy agradable mientras vamos pasando por los distintos nive. Para terminar, comentar que lo que más engancha en general es la jugabilidad globalmente, respondiendo rápida y eficazmente a nuestros movimientos con el teclado. Una conversión que no pierde enteros respecto a la idea original.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

STARSHOT
COMPAÑÍA
1Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: #D
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 10 Mb

+ El nivel de adicción esta muy bien ajustado.
- Cuando aparecerá la segunda parte.

Gráficos	10
Sonido	9
Diversión	9

90

DUELO DE HECHICEROS



Aprendiz de mago

Para los buenos aficionados a los juegos estratégicos en tiempo real, pero con ligeros toques de RPG y magia, nos llega este producto de la mano de Mythos Games en estrecha colaboración con Virgin.

Duelo de hechiceros, consiste en un combate táctico en tiempo real donde manejaremos a un hechicero aprendiz, con el cual deberemos aprender todo lo referente a hechizos y magias según vamos avanzando en la trama. Todo esto lo podemos realizar de forma sencilla y consiguiendo unos niveles de adicción muy altos. La gran facilidad con la que nos quedaremos enganchados al juego, puede sorprender a más de uno. El personaje principal de la historia se llama Cornelius y con él deberemos de afrontar todos los peligros. Su tío le ha citado para hablar de temas relacionados con la magia, pero su mayor sorpresa se la lleva en el momento que descubre que esté ha desaparecido, dejando todos los artilugios necesarios e imprescindibles para cualquier mago, incluidos una gran máquina voladora con el que realizar un viaje a lo desconocido. Gracias a la ayuda de un mapa que lleva marcada una ruta, viajará junto con un cuervo con actitudes muy extrañas, a un país donde deberemos defendernos de todos los peligros. Nuestra principal misión, consiste en hacernos con el mayor número de hechizos disponibles, avanzando en nuestra escala de mago, combatiendo con distintos enemigos de nuestra misma capacidad. Deberemos encontrar los distintos ingredientes a lo largo de nuestro camino, para posteriormente utilizarlos en la forma correcta con el fin de poder llevar a cabo uno u otro hechizo. Combinándolos correctamente conseguiremos impresionantes ayudas. Al principio contaremos con la inestimable ayuda de un *Zombi*, un *Troll* y una bola de fuego, para poder defendernos. La creación y uso de estos artefactos merma en demasía nuestro nivel de vida, denominado *Maná*. Para poder restablecerlo es conveniente situar a uno de nuestros conjuros, convertidos en materia, en los distintos emplazamientos de poder con *maná* que existen a lo largo del mapa.





Gráficos

El punto de vista utilizado es el habitual en este tipo de programas, por lo que no tendremos ningún tipo de problema a la hora de utilizarlo. Todas las localizaciones cuentan con gran detalle, manteniendo siempre iluminada nuestra zona de influencia y oscurecida el resto. Podemos modificar la resolución desde 640x480 hasta 800x600. Contando con una tarjeta gráfica de al menos 2 Mb de memoria es suficiente, ya que el movimiento es muy suave, tanto de las imágenes como el resto. Los distintos personajes

están diseñados con muy buena calidad, los diferentes conjuros, los efectos especiales y de luz e incluso la barra de menú, totalmente intuitiva, dotan a todo el apartado gráfico de una excelente calidad. Solo se le puede poner una pega, el vídeo de presentación así como las diferentes transiciones entre fase y fase, no gozan de tanta calidad, estando a una resolución mínima de 320x200.

Banda sonora

El dedicar un apartado exclusivo a todo lo referente con la música del juego puede en un primer momento parecer exagerado, pero no es así. Este es sin lugar a equivocación es el punto más sobresaliente de todos. Se compone básicamente de ritmos muy tranquilos y con gran cantidad de melodías épicas, basadas principalmente en todo lo relacionado con las composiciones celtas y griegas. Se ha utilizado lo mejor de los instrumentos característicos de estas tendencias, como el arpa, la gaita, un organillo celta, un acordeón y un tambor tradicional irlandés. Con todos estos artefactos y la perfecta sincronización de un excelente grupo de profesionales, podemos disfrutar ampliamente de su perfecta composición, que se puede catalogar en su total magnitud como de excelente e impresionante.



Como podéis apreciar los hechizos son muy espectaculares.

Sonido

El mismo equipo encargado de realizar la banda sonora, también ha creado todos los efectos especiales de sonido. Destacan sobre el resto, cuando iniciamos algún conjuro o las voces de los personajes en perfecto castellano. Al igual que con la música, en este caso también se ha empleado a un equipo profesional, que comprende y entiende de perfectamente todos los temas de los que trata la historia.



Los gráficos constan de gran cantidad de detalles.

Jugabilidad

Como ya va siendo una norma habitual, el uso del ratón se hace imprescindible para controlar a todos los personajes del juego. Seleccionando con el botón izquierdo y marcando el destino con el derecho, esta acción tan simple es la que deberemos realizar para controlar a todos nuestros súbditos. La misma operación ocurre para atacar o realizar otro tipo de acciones, haciéndonos con el control total del juego en breves instantes.

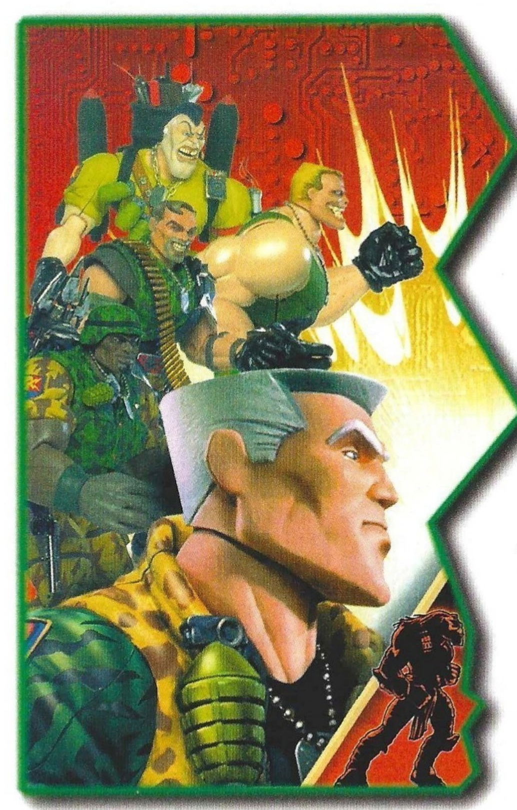
No tardaremos mucho en engancharnos con él

Conclusión

Contamos con distintas posibilidades a la hora de empezar una partida.
Desde la elección de un sólo jugador, a partida en red con varios jugadores. Pues bien, existe otra opción muy interesante denominada combate rápido. Aquí contamos con gran cantidad de elementos para poder crear nuestros conjuros, convirtiéndonos en un mago jefe y deberemos de combatir al resto de enemigos, de iguales características al nuestro e incluso superiores.
Está es una elección interesante con el fin de no complicarnos mucha la vida.
Ya como último apunte, este juego está recomendado para aquellos que les guste el rol, pero que no quieran complicarse mucho con menús, ya que esto hace que sea lo que realmente nos atrae del juego, su simplicidad.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com





PEQUEÑOS GUERREROS: SQUAD COMMANDER

Tras un gran éxito cinematográfico, llega su posterior conversión a la pantalla de nuestro ordenador. Gracias a esto, podemos disfrutar de sus habilidades en casa y durante muchas horas.

Por todos son recordados aquellos pequeños soldados de plástico barato que todos los niños coleccionabamos, con los que pasábamos muchas horas de ocio en nuestra infancia, mucho antes de que los PCs lo invadieran todo. Muchos son los juegos que han contado como cartel de presentación con el tirón de la pantalla grande, apareciendo en ambos formatos, siendo ya casi una norma habitual, aunque casi siempre este tipo de idea ha fracasado. Pero como la excepción confirma la regla, en este caso el juego cuenta con una gran calidad. El objetivo final de juego es muy claro, dos grupos de mejorados guerreros, con un enorme nivel de inteligencia artificial, luchan entre sí por el control total de una pequeña torre. Podemos jugar con cualquiera de los dos bandos indistintamente. Un grupo se denomina *Gorgonites*, compuesto por una colección de mutantes extravagantes y el otro una brigada de soldados psicópatas denominada comando elite.

Al ataque

Contamos con dos campañas por cada bando, respectivamente. El número de misiones es de un total de veinte, aunque deberemos más de una vez seleccionar ocasionalmente un camino u otro en varias de ellas. El nivel de dificultad podemos elegirlo entre principiante y experto. Este último lo podemos denominar como imposible, por su exagerada dificultad. El juego está basado en la estrategia clásica, pero con mayor facilidad de uso. Con el botón izquierdo del ratón seleccionamos, atacamos o nos movemos y con el derecho quitamos esa selección. Los videos, tanto de presentación como entre fases, utilizan las voces originales de la película. Su punto negativo es el idioma, ya que no está traducido al castellano. Todos los gráficos en 2D son muy vistosos, llenos de colorido y detalle. La ambientación utilizada es la correcta, contando con todos los detalles propios de una casa. Todos los efectos especiales, pero en concreto las explosiones de las distintas armas, han sido digitalizados. Los personajes están muy bien diseñados cumpliendo su cometido, llegando casi a la perfección respecto al modelo original.

El nivel de dificultad se va incrementado rápidamente

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



Los gráficos cuentan con gran cantidad de detalles.

PEQUEÑOS GUERREROS
HASBRO INTERACTIVE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar.

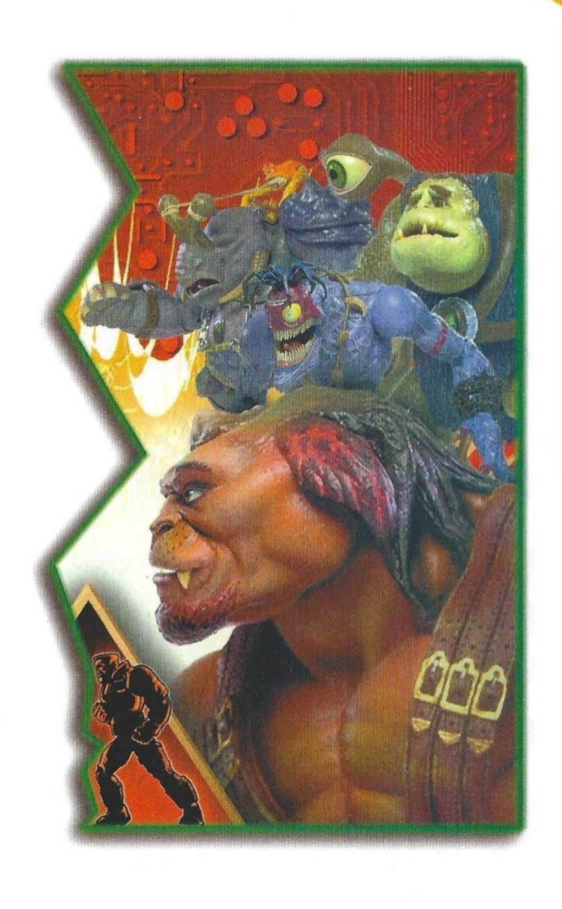
Procesador: Pentium 120
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 30 Mb

\+ Muy interesante para los niños.
\- No está traducido al castellano.

Gráficos	8
Sonido	7
Diversión	7

77

PEQUEÑOS GUERREROS: GLOBOTECH DESIGN LAB



Gracias a las nuevas tecnologías en animación por ordenador, es posible disfrutar de espectaculares dibujos animados 3D en la pantalla de cine, fabricando soldados de juguete con vida propia.

El propósito general con el que deberemos afrontar nuestra andadura en este juego es ni más ni menos que la creación. Partimos de cero para construir un equipo de 5 valientes soldados, que deberán enfrentarse a distintos enemigos, por todas las habitaciones de la casa. Esto en principio pone muy alto el listón de la originalidad, ya que antes de ponernos a destruir todo en las peleas, deberemos construir. Podemos seleccionar a cualquiera de los dos bandos, para ponernos manos a la obra. Las combinaciones con las que contamos son múltiples, pudiendo mezclar gran cantidad de elementos para fabricar a nuestros héroes. Deberemos seleccionar el torso y la cabeza, a nuestro propio gusto. Los brazos y las piernas pueden ser totalmente distintos la parte izquierda de la derecha, con el fin de aprovechar mejor las capacidades de pelea. Luego, elegiremos el color de las distintas partes, así como el *chip* de memoria que creamos más adecuado para las características del guerrero. El siguiente paso consiste en la memorización por parte del muñeco de los distintos movimientos que pueden realizar. Está es la parte más importante del diseño, ya que aquí deberemos asignar los distintos golpes que podrá realizar en el campo de batalla. En el último paso asignaremos distintas frases, para que al utilizarlas metamos más miedo al contrario. Esto deberemos hacerlo hasta conseguir lo cinco luchadores con los que contamos en nuestro equipo. Es este preciso momento estamos preparados para lanzarnos a la lucha a muerte.



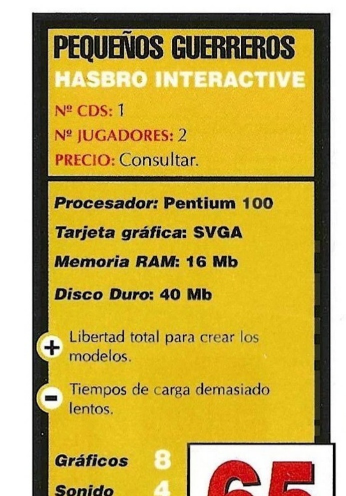
Las batallas se realizan en amplios entornos 3D con mucho colorido. Los distintos modelos 3D tienen mucha calidad.

Su punto más fuerte reside en la originalidad del juego

Opciones

Existe la posibilidad de luchar dos jugadores, que directamente entran en el campo de batalla para luchar, si bien previamente deberemos construir nuestros diseños. Gráficamente, gran parte del juego se desarrolla mediante menús, excepto claro está cuando luchamos. aciendo referencia a esto último, tenemos perfecta libertad de movimiento por las habitaciones.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



PEQUEÑOS GUERREROS
HASBRO INTERACTIVE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 2
PRECIO: Consultar.

***Procesador:* Pentium 100**
***Tarjeta gráfica:* SVGA**
***Memoria RAM:* 16 Mb**
***Disco Duro:* 40 Mb**

+ Libertad total para crear los modelos.
- Tiempos de carga demasiado lentos.

Gráficos	8
Sonido	4
Diversión	8

65

ISRAELI AIR FORCE

La fuerza aérea más potente



La conocida saga Janes´s Combat Simulations se pone manos a la obra una vez más en un campo que domina a la perfección, gracias a la gran cantidad de buenos trabajos que han visto la luz.

En los simuladores de vuelo hay que tener en cuenta dos géneros muy diferenciados. Por un lado están los usuarios que exigen una simulación extrema, con la experiencia de vuelo más real tecnológicamente posible en un PC. Se sienten muy identificados con las fuerzas aéreas, les encantaría poder repostar en pleno vuelo, armar a su gusto el avión, usar todo tipo de tácticas militares reales o volar con escuadrones inteligentes. En el otro bando nos encontramos los jugadores causales. Están mucho menos preocupados con los matices técnicos, ponen mucho más interés en el factor diversión, queriendo adentrarse plenamente en la acción rápidamente, sin mayor preocupación. Se persigue, poseer armas ilimitadas para poder disparar gran cantidad de misiles a un mismo enemigo, no tener que repostar, bombardear zonas metropolitanas y no tener que leer un manual de cerca de 400 páginas para poder comenzar. Conscientes de esto, se ha optado por intentar mezclar las dos ideas tan contrapuestas, fracasando estrepitosamente.

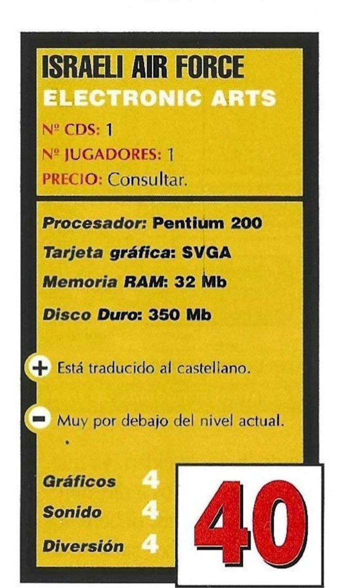
¿Volando?

Contamos con siete aviones diferentes, entre los que destacan el F-15 y el Mirage. El modelado general no es precisamente lo que desearía un piloto profesional, cuenta con un panel de mandos extremadamente sencillo y al mismo tiempo muy simplista. La respuesta a nuestros movimientos es dificultosa, teniendo que precisar mucho el control con el *Joystick* para manejarlo. Esto dificulta en demasía poder enfilar un objetivo con la suficiente garantía de éxito. Hablando del apartado gráfico, deberemos considerar que requiriendo como mínimo un P-200 Mhz y 32 Mb, podemos afirmar que los gráficos son bastante malos. La herramienta utilizada para los terrenos es especialmente mediocre, observando grandes bloques de *pixels*, muy notables a menos de 10.000 pies de altura. El color del terreno se acerca a la realidad, pero una vez más lo inmensos *pixels* echan abajo todo el efecto. Lógicamente, el único apartado que no queda mermado es la suavidad. El apartado sonoro tampoco sobresale, siendo muy molesto. El sonido de las diferentes armas no está conseguido y el motor se hace pesado. Lo mejor son las voces de los pilotos, en inglés, pero con textos traducidos al castellano, que aparecen en la parte superior derecha de la pantalla. Otro problema que hemos detectado, es la gran cantidad de veces que el programa se cuelga, ya que instala *drivers* fuera de fecha, creando multitud de problemas en los menús o el propio juego.

El manejo de muestro avión es muy complicado

Como se puede observar, los gráficos son dignos de un 486.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



ISRAELI AIR FORCE
ELECTRONIC ARTS
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 200
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 350 Mb

+ Está traducido al castellano.
− Muy por debajo del nivel actual.

Gráficos	4
Sonido	4
Diversión	4

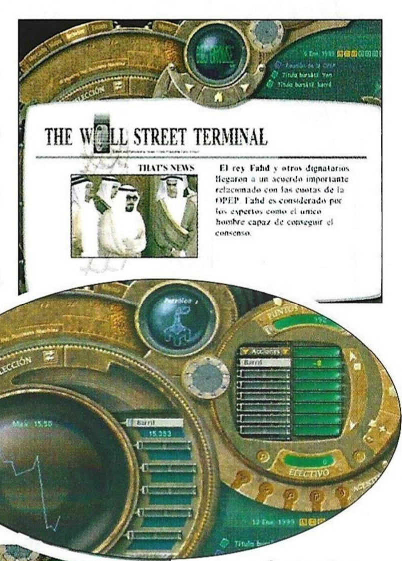
40

WALL STREET TRADER 99

La Bolsa y la vida

Los mercados bursátiles mundiales están por los suelos, el único financiero que puede remediar esta crisis mundial eres tú. ¿Te sientes capaz?

El término *broker* proviene del mundo de las finanzas y se emplea para designar a toda persona que se dedica a "jugar" en Bolsa. Nuestro término más parecido sería: *corredor de Bolsa*, pero no tiene las connotaciones agresivas del vocablo inglés. Y esta disertación lingüística, ¿para qué?. Pues bien, para definir con precisión al personaje que encarnaremos en este juego. Esta vez no se tratará ni de un guerrero, ni de un dios, ni de un piloto de carreras, ni siquiera de un simpático bichillo, sino de un *broker*; encargado gestionar un capital para recuperar el valor en bolsa de una gran empresa. El mundo de los simuladores se está especializando cada vez más y podemos encontrar en el mercado productos cada vez más complejos y profesionales. Nos encontramos ante una aplicación de simulación bursátil más que ante un juego. El programa ha sido aclamado por las mejores publicaciones internacionales del ámbito empresarial, como The Times, clasificándolo como un excelente simulador de Bolsa. Nuestro objetivo es ganar dinero. Comenzaremos guiados por Lord Fleming, el cual nos encomendará misiones concretas que nos servirán para conocer el funcionamiento del sistema. Luego nos lanzaremos al mercado mundial para especular con famosas empresas con el único fin de ganar algo de dinero.



Las secuencias de vídeo complementan algunas noticias.

Acontecimientos

La única pantalla que nos propone el juego consta de un peculiar entorno gráfico donde podremos, mediante gráficos, seguir las evoluciones de todas nuestras acciones, enterarnos de las tendencias del mercado y de todos los acontecimientos que puedan influir en el valor de nuestras acciones. Algunos acontecimientos están ilustrados por videos, animaciones o notas de prensa, como si se tratase del mundo real. También aparecerán pequeñas escenas de vídeo para presentarnos las misiones y los desenlaces.

En líneas generales, el programa no destaca en ninguna faceta técnica, limitando el aspecto gráfico a curvas financieras y escenas de vídeo; el apartado sonoro también pasa desapercibido, centrándose en acompañamientos musicales que resultan monótonos. El único punto a destacar es el motor de simulación, que recrea la realidad fielmente y aporta credibilidad al programa. Si llegamos a controlar el mundo mercantil que nos propone el programa, siempre podremos conectarnos a una red o a Internet para jugar contra otros aprendices de empresario y controlar con nuestra empresa el mercado económico mundial.

Santiago Gómez
vespin@hotmaiil.com



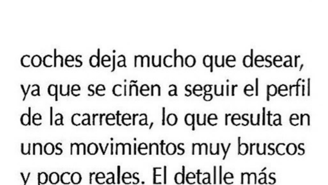
TEST DRIVE 4X4

Offroad sin off

La serie de Test Drive es de sobra conocida, pero siempre se había desarrollado en carretera. Para los amantes del 4x4, ahora Test Drive se introduce en el campo. Al menos un poco.

Todos hemos jugado seguramente a alguna de las versiones de Test Drive, incluyendo la primera, con calidad CGA y 4 colores. Mucho ha llovido desde entonces y los chicos de Accolade se han esforzado lo suyo para realizar la quinta entrega de la serie de carretera. Pero no contentos con ello, también decidieron lanzar un producto de offroad, a base de coches con tracción a las cuatro ruedas y circuitos de barro, campo y arena. Test Drive 4x4. Un título realmente flojo en su realización, habida cuenta de las tecnologías que existen hoy en día y viendo las implentaciones de las mismas que se han hecho en otros juegos del género. Los circuitos del juego son bastante decentes, en cuanto a variedad y longitud se refiere. El acabado de los mismos, sin embargo, es bastante simplón. El movimiento de los coches deja mucho que desear, ya que se ciñen a seguir el perfil de la carretera, lo que resulta en unos movimientos muy bruscos y poco reales. El detalle más negativo de los circuitos es que, tratándose de un juego de offroad, no se pueda uno salir de los trazados prefijados ni un milímetro. Una pena.





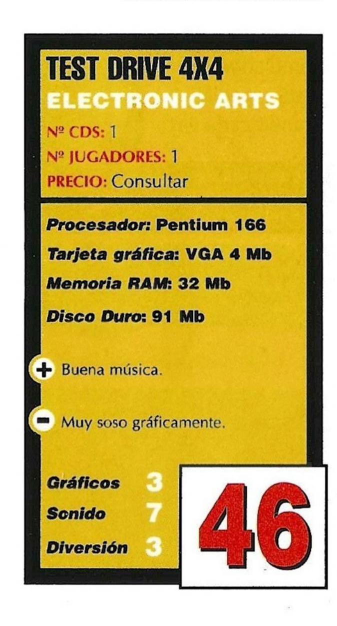
Los gráficos no son realmente muy espectaculares pero la música si merece la pena.

Algunos fallos de clipping

Por otro lado, la realización gráfica es muy pobre, los coches tienen sombreados simples, que apenas varían con las condiciones de iluminación, además de hacerse patentes algunos graves fallos de clipping en coches y ambiente (los árboles son transparentes para los vehículos).
Se puede correr en las clases Safari, Militar, Todoterreno y Abierto. La variedad de coches es buena y hay muchos ocultos que hay que ganarse. Los menús son muy sosos y no ofrecen nada nuevo, a pesar de que se utilice una tarjeta 3D.
El único detalle realmente bueno, que hace más de la mitad de la nota final, es la música, que está en digital. Es muy buena y no se hace aburrida, quitándole un poco de mediocridad a este título de carreras. Al buen estilo rockero anima a cualquiera a intentar al menos ganar algún circuito. En fin, un juego para los forofos de TD que deseen completar la colección.

Gráficos pobres aunque buena música en el juego

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es



SIMON THE SORCERER PUZZLE PACK

¿Estás aburrido y no sabes qué hacer? ¿Te apetece pasar el rato con un juego que te entretenga y te haga sonreír?. Si la respuesta es sí, evita este juego y prueba mejor con una peonza, saldrás ganando.

Simon The Sorcerer ha sido y será, uno de los personajes más recordados en el sector del software de entretenimiento, gracias a la mítica saga del mismo nombre. Los amantes a las aventuras gráficas han alabado siempre la gran calidad que poseían sus dos partes, debido a la simpatía de los diálogos y a una dificultad muy bien ajustada. Ahora y aprovechando un nombre tan conocido como el de Simon, llega una colección de pequeños juegos agrupados en un sólo producto. Su intención es la de hacernos pasar unos "buenos momentos" delante de nuestro ordenador pero ¿lo conseguirán?


Cuatro son los juegos que encontraremos, a cual peor.

Un Todo a 100

Una de las cosas que más llama la atención cuando nos ponemos a jugar por primera vez a este título, es el hecho de estar formado por pequeños juegos que parecen estar sacados de un Todo a 100. La simplicidad que tienen es imperdonable y llegan a resultar de lo más aburrido a las pocas partidas. Los mini-juegos que encontraremos son: *Revoltijo,* un nombre que hace honor a la calidad del producto. La finalidad de este impresionante juego, es la de recolocar una imagen que ha sido desordenada. Su funcionamiento es similar al de los puzzles de casillas deslizantes con los que todos hemos echado unas partidas de pequeños. Lo único destacable es que se han cambiado las imágenes estáticas de antaño por otras en movimiento.

Sin Paciencia es otro de los juegos que componen este título. No es ni más ni menos que un solitario, similar a los miles que existen ya, con la salvedad de contar con los personajes de las aventuras de Simon como adornos en las cartas. *Un Diablillo en mi bolsillo.* Tras este curioso nombre se esconde una de esas llamadas mascotas virtuales. Al igual que en los aparatos que podemos adquirir en las tiendas, tenemos que cuidar de nuestra mascota dándole de comer, jugando con él, cuidándole si se pone enfermo e incluso castigarle si se porta mal. La verdad sea dicha, el cuidar del bicho en cuestión es de lo más aburrido y al final lo único que haremos será castigarlo y cebarlo hasta que explote. En cuanto a *Swampy Aventuras,* consta de una serie de niveles por los que debemos guiar a Swampy a la búsqueda de sus hijos. Éstos, han sido secuestrados por el malvado Sórdido que pretende hacerse un abrigo con sus pieles. Para llegar hasta él, deberemos resolver problemas de lógica.

Malo, malísimo

Esperemos que la próxima aventura de nuestro mago favorito consiga quitarnos el sabor de boca tan amargo que tenemos tras jugar a este título.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es



SIMON THE SORCERER
ADEVENTURE SOFT
1Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: 3.990 ptas.

Procesador: Pentium 100
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mbs
Disco Duro: 66 Mbs

+ A ver que piense... NADA
– A ver, a ver ¡TODO?

Gráficos	2
Sonido	1
Diversión	1

14

RESIDENT EVIL 2

Un baño de sangre

**Hace un par de años fuimos sorprendidos con la aparición de un espectacular juego para PlayStation, su nombre era Resident Evil.
Tras unos meses apareció la ansiada versión para PC.**

Desde la aparición del recordado Alone In The Dark, muchos han sido los juegos que han aprovechado su temática y ambientación para producir títulos similares. Algunos de ellos han tenido mucho éxito y aceptación entre los aficionados a este tipo de software. Nadie puede olvidar títulos como los pertenecientes a la ya mencionada saga de Alone In The Dark, Fade To Black o Ecstatica. Llegó un momento en el que parecía que ya se había exprimido al máximo este tipo de producciones ya que eran todas muy similares en la mayoría de aspectos, hasta que llegó Resident Evil. Al ver las primeras imágenes que aparecieron de él todos pensamos "más de lo mismo" pero por suerte y tras probarlo, nos dimos cuenta que estábamos ante algo diferente.



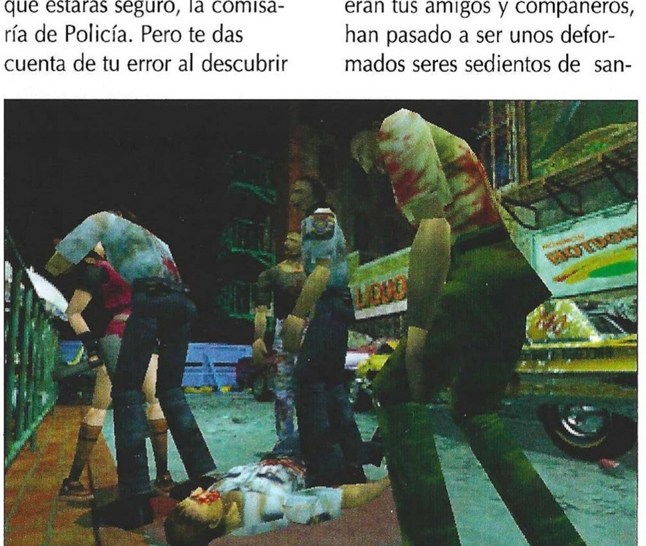
La sangre es una de las principales protagonistas

Para empezar, llamaba la atención la impresionante ambientación conseguida gracias a su inmejorable sonido, las habilidades de los protagonistas y sus repugnantes enemigos. Pero de igual forma sorprendía la sabia mezcla de arcade y aventura con la que se dotó al juego.



La historia

Como la mayoría de vosotros sabréis, el objetivo principal de la primera parte, era escapar con vida de una mansión invadida por unos repugnantes zombies.
Pues bien, todo parecía haber acabado, pero al llegar a la ciudad descubres que algo extraño está pasando. De repente descubres un cadáver en mitad de la carretera y al acercarte para ver de qué se trata eres atacado por una horrible criatura. En un intento desesperado por salvar tu vida, huyes al único en el que crees que estarás seguro, la comisaría de Policía. Pero te das cuenta de tu error al descubrir con horror el desolador paisaje de la ciudad. Coches ardiendo, edificios medio derruidos y decenas de zombies vagando en busca de una presa. Tras no pocas dificultades y después de haber acribillado a unos cuantos muertos vivientes, consigues acceder a la comisaría y te das cuenta que es ahí donde realmente comienza tu pesadilla. Los que hasta ahora eran tus amigos y compañeros, han pasado a ser unos deformados seres sedientos de san-





Los escenarios son pobres, pero los personajes están muy bien realizados.

gre. Tu objetivo, eliminar a todos esos monstruos y conseguir salvar al mayor número de pesonas posibles, algo que no será nada fácil.

Busca las diferencias

La verdad sea dicha, no son muchas las diferencias que se pueden apreciar a simple vista cuando empezamos a jugar a Resident Evil 2 al compararlo con la primera parte. De nuevo nos encontramos ante la posibilidad de elegir entre dos personajes, Leon y Claire. Como ya ocurriera en la primera entrega, cada uno de ellos tiene sus características propias, sus habilidades y sus limitaciones. Por ejemplo, Leon, cuenta con una mayor resistencia a los ataques a los que estaremos sometidos y para poder salvar la partida hemos de conseguir unos rollos de tinta para utilizarlos con unas máquinas de escribir. Este mecanismo es bastante molesto y complica el juego debido a las pocas ocasiones de las que dispondremos a la hora de guardar nuestros avances durante la partida. Por el contrario, Claire, es algo menos resistente a los ataques, pero cuenta con mayor velocidad de movimientos y más capacidad para portar objetos.

Como aspecto en común, encontramos las armas que podemos utilizar a medida que avancemos en la aventura y que van desde un cuchillo, bastante poco útil por cierto, hasta una bazooka de lo más letal. También contaremos con rifles, pistolas y ametralladoras que nos harán nuestra particular pesadilla algo más sencilla.

En cuanto al número de vidas hay que resaltar que sólo contamos con una y que si nos eliminan acaba nuestra aventura. Para reponernos, contaremos con unos frascos que harán que recuperemos la energía perdida y unas plantas medicinales que podremos mezclar para obtener una recuperación similar. Usadlas sólo cuando sea realmente necesario ya que escasean.



La sangre es un elemento abundante en este título.

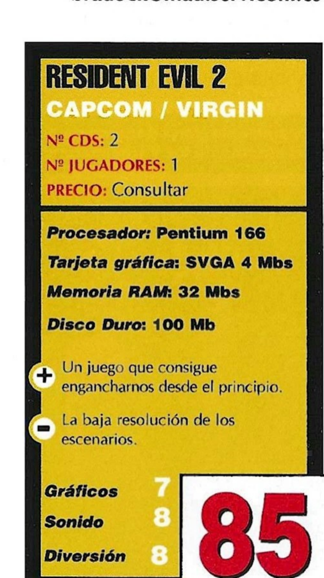


Los textos de Resident Evil 2 están traducidos al castellano

Escenarios poco trabajados

Al igual que en su antecesor, la aventura transcurre en unos escenarios pseudo 3D y como ya ocurriera en la primera parte, su calidad deja bastante que desear. Al contrario que en la versión para la consola de Sony, la definición de los mismos es muy baja y dan la impresión de estar realizados en 16 colores. Parece como si hubieran pasado los gráficos de la PlayStation a un formato que reconozca el Pc, en lugar de diseñarlos de nuevo aprovechando el potencial de los compatibles. Los personajes y los modelos 3D del juego por el contrario, están muy bien diseñados y sacan el máximo provecho a las tarjetas aceleradoras del mercado. Eso sí, no sabemos si es un fallo del programa, pero sólo nos deja ejecutar el juego con una resolución de 640x480 y hemos probado con varios modelos de tarjetas. El sonido por su parte es muy bueno y los cambios de ritmo de las melodías conseguirán mantenernos atentos a la posible aparición de un enemigo a la vuelta de la esquina. En definitiva, un buen juego que no llega a ser perfecto por detalles como la mala calidad de los escenarios, pero que nos mantendrá enganchados a nuestro ordenador hasta que dejemos la ciudad limpia de la basura zombie.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es



RESIDENT EVIL 2

CAPCOM / VIRGIN

Nº CDS: 2
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: SVGA 4 Mbs
Memoria RAM: 32 Mbs
Disco Duro: 100 Mb

+ Un juego que consigue engancharnos desde el principio.
− La baja resolución de los escenarios.

Gráficos	7
Sonido	8
Diversión	8

85

CLUEDO
Sospecho de ...



Para todos los aficionados a los juegos de mesa, el titular de este artículo tiene que resultar muy familiar, y para los que no conozcáis Cluedo, os servirá para tener una idea inicial de qué va el juego.

Cluedo es uno de los juegos clásicos de tablero, y con él hemos pasado infinidad de horas intentando esclarecer el asesinato de la mansión Blackwell.

Nos encontramos en una mansión donde se ha cometido un crimen, seis personajes con turbios pasados se encuentran en la escena del crimen.

Cualquiera puede ser el asesino, tendremos que resolver el caso para ganar la partida.

Las reglas son sencillas, encarnamos un personaje dentro del tablero, se seleccionan tres cartas que esconden al asesino, el arma del crimen y el lugar dónde se ha cometido. El resto de las cartas se reparten entre los jugadores. Y comenzamos, a golpe de dado, a recorrer las distintas estancias de la mansión. Cada vez que entramos en una habitación, podemos formular una sospecha, que los demás jugadores intentarán rebatir con sus cartas. De esta forma deberemos averiguar cuáles han sido las tres cartas ocultas y formular una acusación formal. Si nuestra acusación es cierta, dará con los huesos del criminal en la cárcel; pero de ser errónea nos hará perder la partida.

Todo esto es común a la versión clásica de tablero con la nueva versión informatizada del juego.

Moderno

En esta aparición para ordenador, se ha respetado totalmente el argumento, las reglas y la ambientación del juego inicial, adornando el producto con espectaculares gráficos.

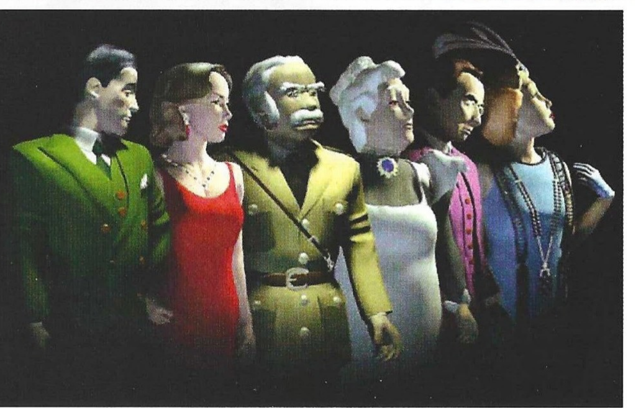
Podremos jugar, en esta ocasión, en un tablero en tres dimensiones, donde toda la mansión forma un laberinto en perspectiva isométrica que deberemos ir descubriendo para entrar en las estancias. Estas están perfectamente ambientadas y decoradas, con estupendos efectos de luz y transparencias. Además los jugadores se representan por modelos renderizados que simulan al personaje seleccionado, con movimientos y animaciones personalizadas. Si este sistema de juego te desorienta, siempre puedes optar por el clásico tablero, donde los personajes se representan por fichas y se desplazan de forma más sencilla.

Para dar mayor dramatismo al juego, las sospechas se ilustran con animaciones concretas para cada personaje, arma y habitación. Así como las acusaciones finales tienen distintos finales. Se han introducido algunas mejoras, como la posibilidad de llevar nuestras investigaciones registradas de forma automática, o la opción de jugar sin tirar el dado para agilizar el juego. El verdadero avance, lo supone la opción multijugador, que nos permitirá disponer de jugadores, bien por red local o a través de Internet.

Una gran conversión para un clásico que siempre estará vigente.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com

La ambientación es reforzada por los efectos de luz y transparencias.



CLUEDO
HASBRO INTERACTIVE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1 a 6
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 40 Mb

\+ Se mantiene el encanto del juego de tablero.
\- Poca interacción para el nivel de juego.

Gráficos	7
Sonido	8
Diversión	8

75

GLOVER
Un guante muy marchoso

Estamos en una época en la que prima la tecnología a la originalidad en los títulos que se publican. Hasbro no ha querido caer en esta tendencia y lanza un juego en el que lo más original es su protagonista, un guante.

Un hechicero está embelesado realizando todo tipo de mezclas y conjuros para obtener el brebaje deseado. Tanto es así, que en un momento dado la mezcla que ha preparado se ha hecho tremendamente volátil. Una explosión hace que el mago caiga al vacío y que sus guantes salgan despedidos de sus manos. Uno de ellos va a parar al recipiente en el que estaba realizando el experimento y el otro cae por una ventana. Cuando nuestro protagonista se recupera y alza la vista ve con horror que las siete gemas que coronan las torres del castillo salen despedidas. Rápidamente y antes de que caigan al suelo las transforma en balones pero con la mala fortuna que al caer al suelo salen rebotadas hacia las puertas de otros mundos. No hay otra alternativa, deberás adentrarte en ellos y recuperar las gemas ya que son fundamentales para la supervivencia de tu pueblo.

Un título que gustará a los más pequeños de la casa

Un universo 3D

Tras esta original historia se encuentra un frenético juego que mezcla las plataformas y la habilidad a la perfección. Como no podría ser de otra forma, los escenarios están realizados por completo en 3D. No creo que haga falta que diga que, como es ya casi obligado, dispongamos de una buena tarjeta aceleradora, ya que de lo contrario los gráficos se resienten bastante.

De todas las maneras, la calidad de los escenarios es bastante buena, destacando el colorido que se les ha aplicado. Además los personajes que iremos encontrando durante el viaje son muy variados y divertidos. Algunos de ellos nos echarán una mano explicándonos cómo realizar algunas de las acciones necesarias para poder avanzar y otros intentarán todo lo contrario.

Protagonista, el balón

Esta afirmación podría hacernos pensar que estamos ante un juego de fútbol, pero no es así. Durante toda la aventura iremos acompañado de una pelota mágica que puede adaptar varias formas, según nuestras necesidades. La que más utilizaremos es la "pelota de playa" ya que nos permite flotar por el agua o botar sobre ella para alcanzar lugares elevados. Si la convertimos en bola de bolos, nos será de gran utilidad para acabar con los enemigos pero por el contrario será muy pesada y difícil de manejar. Si optamos por la bola magnética, podremos atraer objetos metálicos alejados y por último, la gema, con la que conseguiremos multiplicar el valor de los objetos recogidos con ella.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

29/60 3070

Has de dominar a la perfección el balón para llegar a buen puerto.

GLOVER
HASBRO INTERACTIVE
1Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

***Procesador:* Pentium 133**
***Tarjeta gráfica:* SVGA 2 Mbs**
***Memoria RAM:* 16 Mbs**
***Disco Duro:* 50 Mbs**

+ Lo original que es el protagonista.
- Al principio el control es complicado.

Gráficos	7
Sonido	6
Diversión	7

70



F/A-18 KOREA
Edición especial FF.AA. españolas

Hay una serie de usuarios que lo que buscan en un simulador ees todo el realismo posible sin hacer caso a los gráficos, pero hay ocasiones en las que una imágen vale más.

Siguiendo con su política de lanzamientos, Dinamic pone a nuestra disposición un nuevo título de Empire. En esta ocasión se trata de un simulador aéreo adaptado a nuestras fuerzas aéreas.

Muchos son los simuladores aéreos a los que hemos podido jugar y siempre a los mandos de un caza perteneciente a un país extranjero, la mayoría de las veces americanos. La pregunta era siempre la misma, ¿por qué no podré pilotar un caza de las fuerzas aéreas de mi país?. Pues ya es posible ya que Dinamic ha adaptado el F/A-18 Korea a los diferentes escuadrones españoles. La cosa no ha sido muy difícil ya que únicamente había que cambiar las texturas con las que cuenta el juego original por unas diseñadas aquí. Pero lo mejor de todo es que si uno no es muy patriota y quiere pilotar un caza americano, también puede hacerlo.



El simulador hace perder al título muchos enteros.

Aprende a pilotar

Hay una cosa que me ha llamado la atención sobre el resto al probar este juego. Entre la multitud de opciones que encontraremos hay una que es de lo más sorprendente, un "curso" de aviación. En efecto, podemos adentrarnos en un extenso tutorial, en el que nos explicarán todo lo relacionado con la aviación. Desde el porqué vuela un avión hasta la forma de aterrizar, pasando por las tácticas de combate. Todo ello está acompañado de animaciones y como no podía ser de otra forma, las locuciones están en un perfecto español. Se podría decir, que el tutorial en sí, es una fantástica enciclopedia del mundo de la aviación.

Una vez hemos terminado de ver y escuchar la lección se nos dará la oportunidad de practicar lo que hemos aprendido. De esta forma podremos afrontar con mayores posibilidades de éxito las misiones que se nos propondrán más tarde.

El simulador, su punto débil

Es una pena que, después del buen sabor de boca que se le queda a uno tras el tan interesante y ameno curso, al dirigirse al simulador para ponerlas en práctica, descubra un simulador tan pobre. A pesar de contar con soporte para tarjetas 3Dfx, éstas no son aprovechadas ni de lejos. Apenas observaremos texturas a nuestro alrededor, y la mayoría de los terrenos y objetos serán planos. El mar será una apacible superficie azul marino sin olas, el cielo por su lado azul claro sin apenas nubes y los terrenos por los que volaremos unos extensos mantos marrones con algún árbol de vez en cuando. Si hablamos de los aviones y otras máquinas de combate poco cambia la cosa, sus diseños no son todo lo buenos que se podía esperar y hay poca variedad.

Al igual que en la gran mayoría de los juegos, la modalidad de juego más entretenida es la multiplayer. En esta ocasión podremos competir hasta cuatro personas ya sea formando equipos o en combates todos contra todos. Si las misiones destinadas a este propósito se nos hacen pocas, podremos utilizar un sencillo editor de misiones para hacer que cada partida sea diferente.

Manuel Sánchez
Bradock@mad.servicom.es

F/A-18 KOREA EDICIÓN
EMPIRE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1- 4
PRECIO: 2.995 ptas.

Procesador: Pentium 100
Tarjeta gráfica: SVGA 1 Mb
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 50 Mb

+ El impresionante Instructor de vuelo que incorpora.
- Técnicamente pobre.

Gráficos	5
Sonido	6
Diversión	6

60

FIGHTER PILOT

Corre y destruye(lo?)

El enésimo punto de vista de un fabricante de juegos sobre cómo deben ser los combates aéreos a bordo de un F18. De nuevo, con tarjeta 3D, mucho desierto y poco interés.

Charybdis se llama la compañía que ha realizado *Fighter Pilot* para EA. Y esto me recuerda la leyenda de Scylla y Charybdis, dos monstruos marinos de la mitología griega, cada uno a un lado de un estrecho y ambos acechando a todos los barcos que pasaban. Dícese de estos monstruos que no se sabe muy bien cuál era el peor de ellos, pero ahora ha quedado claro. En sus ratos de ocio, Charybdis escribía deleznables simuladores de vuelo para EA. Cosas de la vida misma.

Repetimos: natillas...

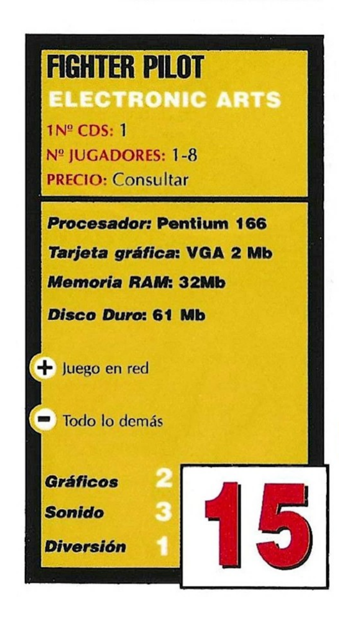
Pues sí, queridos lectores. Todos se empeñan una y otra vez en taladrarnos con los mismos productos, vistos desde todos los puntos de vista posibles y no añadiendo nada nuevo. Pero nada de nada de nada. Es más, a marcha de cangrejo, parece que vayamos hacia atrás en la tecnología. En plena era de la próxima Voodoo III con texturas de calidad fotográfica podemos asistir al lamentable espectáculo de sombreados Gouraud monocromos sobre el avión, desperdiciando completamente cualquier posibilidad que una tarjeta 3D ofrece, a excepción, quizá, de las luces en los disparos.

Dicen que una imágen vale más que mil palabras.

El juego tiene menos acción que "El paciente inglés"

Un juego que permite volar 24 misiones, a cuál más "interesante", en riguroso orden (nada de elegir la que uno quiere, hasta ahí podríamos llegar), con unos briefings que me hacen recordar los nostálgicos tiempos de la EGA (por su calidad gráfica). La música y las voces no están mal. Los escenarios son pobres, vamos, casi indigentes diría yo. El movimiento del avión es patético (rota de forma muy evidente alrededor de un punto central) y las cámaras se estiran menos que una goma de madera. El sistema de navegación es más simple que el mecanismo de un chupete y, en realidad, este juego debería llamarse *Afterburner 1.1*, por lo mucho que recuerda al bombazo de Sega. Aunque aquél, al menos, era una innovación en su tiempo. Este, al menos, es un desperdicio de su tiempo. Digo. Lo único que lo salva de la quema total es el juego en red, para puerto serie, módem, IPX (8 jugadores) y TCP/IP (4 jugadores). Es bastante configurable y permite jugar al menos un rato con cierta diversión, antes de sentir unas enormes ganas de extraer el CD del lector y sustituirlo por algo con mucha más acción, como un disco de Richard Clayderman, por ejemplo. Resumen: Perfectamente olvidable.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es



FIGHTER PILOT
ELECTRONIC ARTS

Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1-8
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: VGA 2 Mb
Memoria RAM: 32Mb
Disco Duro: 61 Mb

(+) Juego en red
(–) Todo lo demás

Gráficos	2
Sonido	3
Diversión	1

15

QUICK MAGIC

Magia "a tutti plen"

Quien alguna vez no ha visto a un Mago efectuar trucos de magia, quedándonos maravillados por las fantásticas hazañas que hacía.

Con este producto nos convertiremos en los reyes de nuestro barrio, transformando nuestro ordenador en un instrumento de ilusionismo, lleno de sorpresas.

Empecemos a jugar

Quick Magic contiene dos CD-ROM. Al empezar el juego, nos pedirá una contraseña, que es "quickmagic", con la que conseguiremos empezar a jugar.



La magia ha llegado a nuestro PC y desde él podremos realizar gran cantidad de trucos, como los grandes magos.



Hasta que no superemos la Biblioteca de Merlín, que se encuentra en el primer CD-ROM, no obtenemos la clave para poder seguir divirtiéndonos con el CD-ROM número dos.

Nos encontraremos con dos niveles de dificultad, básico y avanzado, que se distinguen por la dificultad de los juegos y por la complejidad del programa de magia.

Es recomendable iniciar la andadura por "La Magia" en el nivel básico, ya que su dificultad la podríamos catalogar como sencilla.

La Biblioteca de Merlín

Aquí nos encontraremos con gran cantidad de papeles, polvo, cientos de objetos de cualquier forma o tamaño, y llegamos a la conclusión de que nos encontramos en en una Biblioteca de antigua alquimia..., la Biblioteca del Gran Merlín. En ella debemos superar las tres pruebas del viaje del iniciado y desentrañar las palabras que esconde el Gran Libro de la Magia. Con cada prueba superada nos recompensarán con diferentes libros, donde encontraremos juegos y efectos para realizar y así sorprender a nuestros amigos. Pero si somos curiosos y husmeamos por la estanterías, incluso podremos encontrar...

Pero hay más

El CD-ROM número dos contiene una serie de efectos, que han sido utilizados por los grandes magos en todos los tiempos, para fascinar a su exigente público. Toda una lista de juegos que nos explica paso a paso el Gran Mago Antón para que, con diversos tipos de materiales, por supuesto muy fáciles de conseguir, y un poco de práctica, podramos convertirnos en magos "a domicilio", y así sacarnos un dinerillo extra, y por consiguiente ser el centro de atención de fiestas y reuniones familiares.

En el nivel básico los efectos a modificar son limitados y no existe la posibilidad de crear nuevos efectos.

En cambio en el nivel avanzado las posibilidades que nos encontraremos son ilimitadas, y solamente encuentran tope en nuestra propia imaginación que no es poca.

Manuel Hernando
mhernando@towercom.es

QUICK MAGIC
FILLOA RECORDS
Nº CDS: 2
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: consultar

Procesador: Pentium 100
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 9 Mb

+ Entretenido.
- Dificultad.

Gráficos	7
Sonido	8
Diversión	5

67

F-16 AGGRESSOR

Usa tus alas

A los seguidores de los simuladores de vuelo este avión les resultará muy familiar. Pero esperamos que este simulador no os parezca uno más del montón.

Para todos los fanáticos de la aviación, o para los que habéis estado al tanto de las apariciones de videojuegos en los últimos años, este avión, el F-16, no os resultará desconocido. Para aquellos que no sepáis qué es un F-16 os diremos que desde que apareció, allá por 1978, ha sido considerado como uno de los más letales cazas de combate. Su versatilidad y potencia hacen que sea una de las máquinas anheladas por cualquier piloto de combate, o aspirante a piloto.
Esta fama ha hecho que durante muchos años hayan aparecido en el mercado infinidad de simuladores de combate con un F-16 como protagonista. Con estos antecedentes nos hemos enfrentado al análisis de este juego.

El ejército

El juego ha sido desarrollado por la compañía británica *General Simulation Incorporated* (GSI) durante los últimos siete años. GSI ha trabajo en estrecha colaboración con el ejército de los Estados Unidos para comprobar la realidad en el control y respuesta de este simulador.
La apuesta principal de esta compañía se basa en la realidad de sus simuladores. Han intentado que las respuestas físicas del avión como sacudidas, efectos G o comportamiento sean lo más parecidas posible a las reales. Tal ha sido el grado de aproximación a la realidad, que la compañía ha tenido que eliminar algunos detalles, tanto dentro de la cabina como en el motor de simulación, que son considerados secretos militares, para que el Pentágono diese su aprobación a la comercialización del producto.
En el juego desempeñaremos el papel de un piloto mercenario libre, e intervendremos en misiones contra rebeldes a través de Africa. Recorreremos localizaciones en Madagascar, Etiopía, Marruecos o Tanzania, entre otros lugares. Podremos medir nuestras fuerzas, en más de cuarenta misiones, con todo tipo de fuerzas militares, tanto en el aire con aviones como F-15, SU-27 o helicópteros de combate Cobra, como en tierra contra todo tipo de tanques, baterías y unidades. Esto nos obligará a elegir con acierto el armamento que montaremos para cada misión, dependiendo de si nuestra tarea es de reconocimiento, ataque o escolta.
La espectacularidad que alcanza el apartado gráfico, con resoluciones posibles desde 640 x 480 hasta 1024 x 768, no interfieren en ningún momento la respuesta y fluidez del juego.
Estamos seguros que todos los amantes de este tipo de juegos sabrán apreciar el trabajo desarrollado por la compañía GSI en su realización. El nivel de control es tal que este juego está indicado para los maestros de la aviación. Aunque con un poco de entrenamiento, y siguiendo los tutoriales, cualquiera puede entrenarse y salir ileso.

Santiago Gómez
Vespin@hotmail.com







Un título que posee una buena respuesta a de manejo.

F-16 AGGRESSOR
VIRGIN
1Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 306 Mb

\+ La calidad gráfica resulta sorprendente.
\- No esperéis un sencillo juego arcade.

Gráficos	7
Sonido	9
Diversión	6

82

RUTHLESS.COM

Negocios hasta la muerte

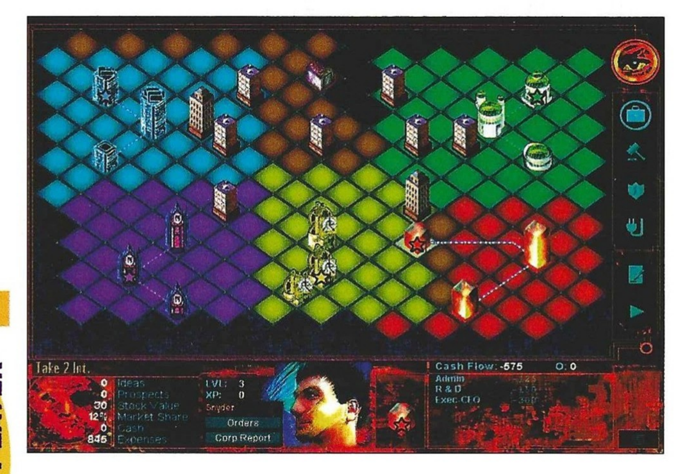
Las simulaciones económicas o de negocios suelen ser algo tranquilo y basado en las necesidades del mercado. Ruthless.com demuestra lo contrario de forma despiadada.

Estrategia comercial "a lo bruto" sin parar un minuto

Este título, un poco par- en su manufactura y realización, así como en la idea y el desarrollo del juego, es una simulación de negocios con un punto de brutalidad financiera. Los bien llamados "tiburones" de las finanzas se sentirán a sus anchas en el cruel mundo de Ruthless.com. En él nos enfrentaremos con unos adversarios bastante agresivos que no suelen ser nada justos.

Concebido como un juego de estrategia por turnos, el programa ofrece una especie de tablero en el que hay que tomar las decisiones y realizar los movimientos. Está dividido en casillas y esta rejilla representa el mercado existente. En él podemos colocar edificios que hacen las veces de representantes de nuestra corporación.
Podremos elegir el tipo de departamentos con los que queremos construir y rellenar cada edificio (I+D, financiero, márketing, ventas, etc.). Cada departamento podrá recibir las órdenes que creamos oportunas para su funcionamiento.
Recibimos un producto cualquiera, cuya calidad hemos de mantener lo más alta posible, ya que en función de la misma, se recibe más o menos dinero.
Disponemos de tres personajes: un abogado, un hacker y un criminal, con los que tendremos que conseguir nuestros objetivos, principalmente destrozar a los contrarios.

Nos moveremos en nos menús un poco sicodélicos.



Los turnos pueden dar resultados sorprendentes

En este caso particular "destrozar" es la palabra adecuada, ya que no se trata de ir cortando los suministros o ir ganando a los enemigos, sino que hay ataques directos a sus estrategias de mercado, para intener ganarles. Todo vale: podemos infectar sus ordenadores con virus, ponerles un pleito o secuestrar a su presidente. Y esto en multijugador puede ser criminal.
El juego de dinámica está bastante bien, dispone de unos gráficos muy agradables y un sonido correcto. Resulta entretenido y ciertamente intrigante.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es

RUTHLESS.COM
PROEIN, S.A.
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 4
PRECIO: Consultar.

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: VGA 4 Mb
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 121 Mb

+ Desarrollo interesante.
- Manual muy breve.

Gráficos	7
Sonido	6
Diversión	7

72

DOMINANT SPECIES

Ser o no ser

El género de los juegos de estrategia está de suerte. Un nuevo pupilo se le añade, aprovechando esta vez el tirón de las batallas y las 3D.

Pues, ciertamente, no es común ver una tarjeta 3D moviendo los personajes de un juego de estrategia en tiempo real. Pero este es el caso de Dominant Species. La historia es una batalla entre los

Interesante y divertido, además de diferente

Mindlords y los invasores humanos. Nosotros estaremos de parte de los Mindlords e intentaremos echar a los humanos de nuestro mundo.

Personajes 3D en un mundo 3D

Al más puro estilo de los juegos de estrategia hay que conseguir energía, crear unidades y destruir a los malos. Todos los personajes y los terrenos son en 3D y su realización es realmente impresionante. Uno enseguida se siente identificado con el mundo de los Mindlords.

Es posible configurar dos resoluciones de pantalla, que son 320x200 y 640x480. Si se dispone de una tarjeta aceleradora 3D (aunque no es imprescindible) se puede utilizar y con ella el juego gana mucho en suavidad. Aunque en este tipo de juegos lo normal suele ser una cámara fija con scroll vertical y horizontal sobre el mapa desde un punto de vista zenital o con una ligera perspectiva, en este caso nos alejamos de este habitual estándar. Dominant Species posee una tecnología de cámaras muy depurada que permite rotaciones, giros, desplazamientos en todos los sentidos, incluso arriba y abajo. De este modo es posible controlar la acción desde todos los puntos de vista.



Como curiosidad se puede destacar que se incluye una página HTML para navegación off line, que muestra todo el bestiario disponible, unidad por unidad, en forma de archivos GIF animados, indicando las características de cada una, lo que se necesita para generarlas y para qué sirven.

El juego incluye un editor de mundos que tiene cierta complejidad, ya que permite trabajar por capas, situar las unidades, elegir el tipo de cielo, agua, etc. Incluso trabaja con mapas de elevación que definen el terreno. La faceta más interesante es la de poder jugar por Internet, a través de mplayer.com.

Fernando Escudero
fescudero@redestb.es

Los gráficos son muy simples pero realmente atractivos.

DOMINANT SPECIES
PROEIN, S.A.
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1-4
PRECIO: Consultar

Procesador: **Pentium 200**
Tarjeta gráfica: **VGA 4Mb/3D**
Memoria RAM: **32 Mb**
Disco Duro: **81 Mb**

\+ Realización interesante.
\- Inteligencia Artificial un poco pobre.

Gráficos	8
Sonido	8
Diversión	8

80

CENTIPEDE

El regreso de los bichos

Parece que las versiones de juegos antiguos están de moda. El mes pasado comentamos la nueva versión del clásico Asteroids, en esta ocasión le toca el turno a otro mito, Centipede.

Allá por el año 1980 hizo su aparición por nuestros recreativos una curiosa máquina de la compañía americana Atari. Su desarrollo era, como en la mayoría de los títulos de la época, de lo más simple. Ante nuestra atenta mirada se nos presentaba un escenario en 2D, donde lo único que se podía observar era una alineación de setas. Por entre ellas descendían unos gusanos gigantes que teníamos que destruir con la ayuda de un láser. Según avanzábamos de nivel en nivel, el número de enemigos aumentaba y aparecían todo tipo de insectos como arañas y bichos voladores. Técnicamente muy pobre, pero con una gran dosis de adicción.

¿Qué hay de nuevo viejo?

Pues sí, aunque parezca mentira, un grupo de programadores ha recordado su infancia y ha decidido sacar una nueva versión de Centipede. En esta ocasión han dotado al juego de una historia en la que se nos explica el porqué de esta guerra contra los insectos. Según una antigua leyenda, cada cien años un gigantesco y horrible gusano despierta de su sueño y convoca a millones de terribles insectos para recuperar lo que, según ellos, les pertenece: el control del planeta. Para evitar este desastre, un grupo de magos mediante un bastón mágico, dan contigo y te encomiendan la misión más arriesgada de todas, evitar la invasión de los insectos. Contarás con la ayuda de una curiosa nave dotada de unos potentes rayos láser con los que deberás acabar con ellos.

En 3D, ¿porqué no?

Centipede cuenta con dos modalidades de juego: Aventura y Acción. En la primera, deberemos rescatar a los habitantes de diferentes pueblos que están siendo atacados por los insectos. Para que nos sea más fácil la misión, contaremos con la ayuda de los siempre tan agradecidos ítems. Entre los más destacados y espectaculares podemos citar los rayos teledirigidos o unas destructivas bombas que acabarán con todo lo que tengamos a nuestro alrededor. Esta modalidad es también la más espectacular gráficamente hablando, ya que transcurre por unos escenarios en 3D. Como no podía ser de otra manera, necesitaremos una buena tarjeta aceleradora para poder disfrutar de ellos al máximo. El colorido y detalle con el que se ha dotado a los parajes por los que circularemos a la caza y captura de nuestros enemigos, no es del todo malo. De todas maneras, tras varias partidas empiezan a ser algo repetitivos y llegan a cansar. La otra modalidad, la de Acción, es muy similar a la utilizada por la máquina original, y las únicas mejoras técnicas que podemos apreciar, son las referentes al apartado gráfico, que ha sido rediseñado, pero que resulta de lo más anticuado.



La opción de pantalla partida hace que el juego gane en interés.



Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

CENTIPEDE
HASBRO INTERACTIVE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1-2
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA 2 Mbs
Memoria RAM: 16 Mbs
Disco Duro: 60 Mbs

+ La opción de pantalla partida es interesante.
- Aburre a las pocas partidas.

Gráficos	6
Sonido	4
Diversión	5

56

PRO 18 WORLD TOUR GOLF

Directo al hoyo

Otro juego de golf que llega a nuestro país. En esta ocasión la compañía responsable es Psygnosis que nos presenta un título que aporta pocas novedades.

Cada vez que nos ponemos a instalar o jugar a un título cuyo protagonista es el golf no podemos dejar de pensar *"¿me hará pasar tan buenos ratos como Links 386?"*. Es una pregunta casi obligada, ya que la mayoría de nosotros pasamos horas y horas delante de nuestro monitor sacudiendo a la diminuta bola y disfrutando de unos impresionantes gráficos en SVGA. El audio por su parte aprovechaba al máximo las tarjetas de sonido que por aquellos tiempos estaban comenzando a ser más populares. Hasta el momento las compañías que han publicado algún título han intentado innovar de alguna manera: usando gráficos en alta resolución y miles de colores, añadiendo cientos de megas en vídeos e incluso, utilizando un ingenioso sistema de control en el que el ratón emulaba con sus movimientos los de un palo de golf. Cada uno tenía su gracia pero pocos han llegado a cautivar a los aficionados.



Prepara espacio en tu disco duro

Algo a lo que nos estamos acostumbrando por imposición de los programadores es a tener que preparar grandes cantidades de memoria libre en nuestros discos duros. En el caso que nos ocupa la instalación mínima recomendada es, de nada más y nada menos, de 250 Mbs. No entiendo para qué sacan lectores de Cd cada vez más rápidos para que luego no saquen provecho de ellos. Además el número de campos no es muy numeroso, limitándose a tres. Unos campos que no se generan en tiempo real pues son digitalizaciones de éstos.



Se ha contado con la ayuda de grandes campeones para realizar este juego.

Escasez de ideas

Pocas son las novedades que ofrece este título. Para empezar, el número de recorridos es como ya he comentado de sólo tres. Esto es algo incomprensible y bastante escaso ya que en pocas partidas estaremos cansados de jugar siempre en los mismos lugares. Éstos son Royal County Down en Irlanda del Norte, The Lost City en Sun City, Sudáfrica y por último Coeur d'Alene en Idaho, U.S.A. Su realización gráfica es buena y al tratarse de imágenes digitalizadas no se necesita, parece mentira, tarjeta aceleradora. Eso sí, para poder disfrutar de él a grandes resoluciones y sin perder la suavidad necesaria, hará falta ser poseedor de un potente equipo. Los gráficos de los personajes son por su parte bastante regulares. Si bien sus movimientos están realizados a partir de la captura de imagen real son muy planos y poco definidos. Además sufren pérdida de nitidez y vuelven a aparecer los tan odiados píxeles, lo que hace que el apartado gráfico baje bastante. Resumiendo, nada nuevo a la vista. Además, parece que a los desarrolladores de programas deportivos, en este caso de golf, se les han acabado las ideas a la hora de innovar.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

PRO 18 WORLD TOUR
PSYGNOSIS
1Nº CDS: 2
Nº JUGADORES: 2, mltijugador
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 133
Tarjeta gráfica: SVGA
Memoria RAM: 16 Mb
Disco Duro: 250 Mb

+ Los gráficos de los campos son buenos.
− ¿Originalidad? Ninguna.

Gráficos	7
Sonido	6
Diversión	6

70

EXTREME-G 2

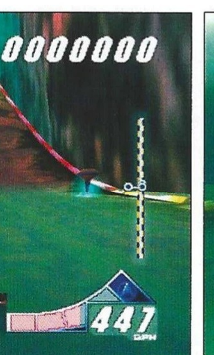
Motos a velocidad supersónica



Acclaim no para y después de revolucionar el sector del ocio con su reciente Turok 2 cambia de tercio. Ahora nos sorprende con un arcade de velocidad, donde los efectos de luz son los protagonistas.

A los usuarios de consolas y en especial a los de Nintendo 64, les será familiar un título que hizo su aparición hace ya tiempo, Extreme-G. En él estábamos a los mandos de unas espectaculares motos de diseño futurista capaces de alcanzar velocidades de vértigo. Su diseño era original y muy espectacular, además, como aliciente añadido podíamos armarlas con los más variados artilugios de fuego. Todo esto añadido al impecable diseño de sus circuitos y su impresionante sensación de velocidad hizo que fuera todo un éxito. Meses más tarde salió a la venta su segunda parte en la que se podían observar sustanciales mejoras, tanto en su diseño gráfico y sonoro, como en las posibilidades del modo multiplayer a pantalla partida. Al igual que su predecesor, el juego contó con un gran número de seguidores. Y ahora, por fin, hace su aparición en el sector de los compatibles. Como no podía ser de otra manera, y gracias a la potencia de las tarjetas aceleradoras la versión para Pcs gana en espectacularidad visual.







¿Motos o aviones?

Una de las cosas que más nos han llamado la atención de este título es el impactante diseño con el que han sido realizadas las motos. Son muy originales y cuentan con un colorido increíble. Cada una es pilotada por un personaje diferente y cada uno de estos pilotos cuenta con características propias. Lo mejor es practicar con todos ellos y luego competir con el que más se adapte a nuestras necesidades o a nuestro estilo de pilotaje. Eso sí, lo que todos ellos tienen en común es que la velocidad que alcanzarán sobre sus máquinas será más propia de un avión a reacción que de un vehículo sobre dos ruedas. Habrá momentos, como en alguna recta larga, en los que observaremos como la aguja del velocímetro alcanza sin problemas más de 400 Km/h. Si a esto le sumamos la posibilidad de utilizar nitros, entonces comprenderéis que para poder controlar la situación será necesaria una gran dosis de reflejos. Pero la velocidad no es el único factor a tener en cuenta cuando estemos compitiendo. Tanto los rivales como nosotros mismos podemos adquirir diferentes items que irán apare-

El uso de una aceleradora es casi un requisito



ciendo sobre el asfalto.
Diferentes tipos de armas entre las que hay que destacar los misiles, muy efectivos y precisos y una espectacular mini bomba nuclear, que hará que todo lo que esté cerca de su radio de acción sufra un accidente.
Habrá que utilizarlas de una forma adecuada ya que son muy valiosas a la hora de hacer perder tiempo a los adversarios y coger ventaja nosotros.

La música que acompaña la acción es muy adecuada

Diseño futurista

Si hablamos de los circuitos sólo podemos decir de ellos que son muy numerosos, hay un total de doce, con diseños muy originales. Todos tienen en común que representan perfectamente ambientes futuristas y en cierta medida nos recuerdan a los que se vieron en su día en el juego de Ubisoft Pod. Están repletos de trampas, loopins, cambios de rasante, puentes cortados y un sinfín de pequeños e interesantes detalles gráficos. Uno de los más destacados es la que corresponde a los fenómenos atmosféricos y sobre todo a los efectos de luz provocados por los rayos. El efecto conseguido es realmente interesante.
En el lado negativo tenemos de nuevo el dichoso efecto de niebla. Todos los que hayan jugado a Turok sabrán a lo que me estoy refiriendo. Es una artimaña, ellos lo llamarán técnica, de los programadores que consiste en simular una espesa niebla y que les sirve para disimular la generación de los circuitos que se va produciendo según avanzamos por ellos. No llegamos a comprender el porqué de su uso, ya que hay multitud de títulos similares en el mercado que no han de recurrir a este truco y que consiguen que la velocidad del juego sea perfecta.
A su favor hay que reconocer que la velocidad que alcanza la acción es frenética y con equipos potentes habrá momentos en los que estemos desconcertados y perdidos por la mezcla entre velocidad y dificultad que entrañan los trazados.



Los efectos de luz son impresionantes. Los circuitos cuentan con un diseño realmente futurista. Además contaremos con la inestimable ayuda de multitud de armas.

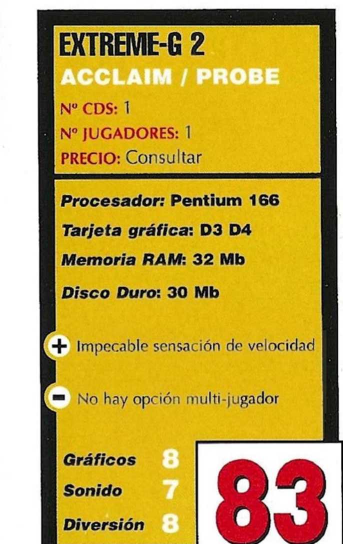
Tipos de juego

Dos son las opciones que se nos brindan a la hora de iniciar la partida. Para empezar sólo nos deja competir en modo de un jugador, pero bueno ¿no hay opción multijugador?; incomprensible.
Dentro de esta selección podemos elegir el modo Arcade, en el que tenemos que competir contra otros motoristas e ir puntuando en cada una de las carreras para poder participar en el siguiente circuito. En el modo Práctica, tal y como indica su nombre, podemos correr por los circuitos para familiarizarnos con ellos. De esa forma tendremos más oportunidades para vencer cuando disputemos el campeonato. Por último, en Time Trials, deberemos demostrar nuestra habilidad a los mandos de nuestra máquina y conseguir los mejores tiempos en recorrer los diferentes trazados.

Para acabar

Nos encontramos ante un título que llama la atención por los vehículos que pilotaremos y por su impecable realización técnica.
Los poseedores de una tarjeta aceleradora disfrutarán de unos espectaculares efectos de luz y de una velocidad de vértigo que es sin duda su mayor atractivo. Recomendable.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servocm.es



EXTREME-G 2
ACCLAIM / PROBE
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

Procesador: Pentium 166
Tarjeta gráfica: D3 D4
Memoria RAM: 32 Mb
Disco Duro: 30 Mb

+ Impecable sensación de velocidad
− No hay opción multi-jugador

Gráficos	8
Sonido	7
Diversión	8

83

¡Una s

RESPUESTA COMERCIAL
Autorización nº 14.107
B.O. de C. nº 36
del 18.04.97

NO NECESITA SELLO
(A franquear en destino)

HOJA DE PEDIDO

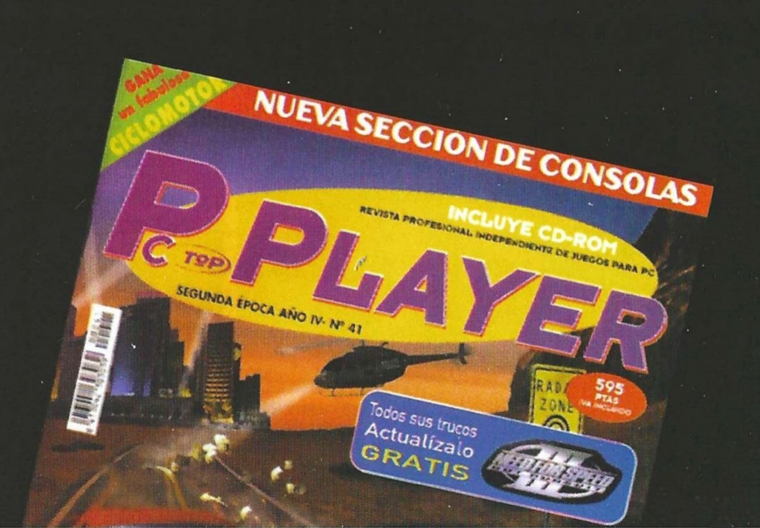


APARTADO FD Nº 214
28080 MADRID

- Quiero todos
- Quiero co
- Quiero an
- Quiero CD's con todo lo nuevo del mercado ....
- Quiero un lenguaje claro, ameno y riguroso ....
- Quiero saber qué juego comprar ....
- Quiero que me ayuden a resolver los problemas ....
- Quiero saber cuáles son los trucos ....
- Quiero conocer todo sobre consolas ....
- Quiero estar al día ....
- QUIERO PC PLAYER ....

SÓLO tienes que
rellenar y enviar
el cupón con tus datos

www.towercom.es



NUEVA SECCION DE CONSOLAS
GANA un fabuloso CICLOMOTOR
INCLUYE CD-ROM
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC TOP PLAYER
SEGUNDA EPOCA AÑO IV · Nº 41
595 PTAS
Todos sus trucos
Actualízalo
GRATIS

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

Bestial



Muchos lo estaban esperando y por fin está aquí. La continuación de uno de los juegos de más éxito ha hecho su aparición.

Turok, es sin lugar a dudas uno de los juegos que más seguidores tiene. Son muchos los motivos y todos ellos muy justificables. Para empezar, fue uno de los primeros arcades 3D exclusivos para tarjetas aceleradoras y eso se nota. Sus gráficos y sobretodo sus efectos de luz eran impresionantes. Pocos juegos habían conseguido unos escenarios tan bien elaborados y llenos de detalles. Lo mismo ocurría con los personajes con los que nos topábamos durante la aventura. Tanto los dinosaurios como las personas con los que teníamos que competir eran de lo más espectacular y los movimientos eran muy buenos. Como colofón, unas armas impresionantes de efectos más que nocivos.

Ahora, Turok, el indio protagonista de esa aventura, regresa con más ganas de venganza que nunca y con un armamento que hará las delicias de los aficionados a los arcades 3D.

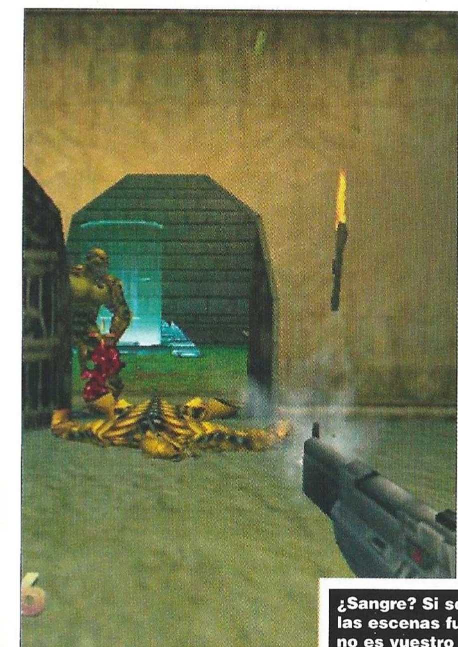
Objetivos en cada misión

Una de las principales novedades que presenta Turok 2 es el del desarrollo de las misiones. En la primera entrega no había objetivos fijos que cumplir para finalizar cada fase. En ésta, habrá que realizar unas órdenes que se nos indicarán antes de entrar en la zona que tengamos que explorar. Son de lo más variadas, rescatar a niños que han sido apresados por los horribles dinosaurios o activar mecanismos para poner en marcha diferentes artificios para poder llegar al final, son algunas de ellas. Estos objetivos marcados antes de iniciar la aventura hacen que el juego gane en interés, ya que el desarrollo no es tan lineal. Además, aunque llegue un momento en el que hayamos eliminado a todos nuestros enemigos, tendremos que explorar en profundidad el nivel para realizar nuestra misión. La dificultad y complejidad de éstas, irán en aumento según nos adentremos en niveles más avanzados.

Los efectos de luz son totalmente espectaculares

Impresionante arsenal

Como buen arcade de destrucción 3D, una de las cosas más importantes para afrontar las fases con las mínimas garantías de salir vivo, es la calidad de las armas que podamos utilizar. En este aspecto, Turok 2 es, sin lugar a dudas, el juego que más ha cuidado este punto. Contaremos con un total de más de veinte armas diferentes a cuál más espectacular. Algunas de ellas, como el puñal o el arco, son de lo más rudimentarias y además de lentas son poco eficaces.



¿Sangre? Si sois sensibles a las escenas fuertes, Turok 2 no es vuestro juego.



Los efectos que causarán las armas sobre nuestros enemigos son devastadores.

Por el contrario, las más poderosas nos dejarán con la boca abierta tanto por su diseño como por los efectos que causan a nuestros enemigos. Una de ellas, por poner un ejemplo, la llamada Cerebral Bore, consiste en un poderoso artefacto que localiza el cerebro del enemigo. Una vez lo tiene localizado lanza una especie de taladro volador que se incrustará en el cráneo del afortunado en cuestión. Veremos como éste comienza a introducirse en el interior de su cabeza y mientras lo hace, de ella comenzará a emanar sangre y restos del cerebro a borbotones. Cuando haya dejado de fluir líquido, una explosión hará que el cuerpo caiga al suelo sin nada sobre los hombros.

El resto de armas no tienen nada que envidiar a ésta ya que entre nuestros juguetitos encontraremos escopetas de dos cañones, discos que cortan los brazos de los enemigos, lanza misiles, un arma casi nuclear e incluso dinosaurios armados hasta los dientes. Como veréis, el personaje o personajes que han ideado el armamento de Turok tienen unas ideas un tanto "salvajes".

Estruja tu aceleradora

Al igual que ocurriera con la primera parte, en Turok 2 será casi imprescindible utilizar una buena tarjeta aceleradora. Digo "casi" imprescindible, ya que si contáis con una buena tarjeta con mucha memoria podréis jugar con él. Eso sí, no esperéis unos resultados espectaculares. Si de lo contrario, sois poseedores de una buena aceleradora 3D, si es una Voodoo 2 mejor, observaréis unos escenarios impresionantes y llenos de detalles. Los efectos de luces aplicados sobre ellos y sobre los propios personajes, son espectaculares. Lo mismo podemos decir de los efectos luminosos generados por los disparos de nuestras armas o de los propios enemigos. En cuanto a éstos, hay que destacar lo bien conseguidos que están sus movimientos y la gran variedad de mutantes con los que nos toparemos.

Por fin contamos con la deseada opción multijugador



Podemos montar sobre un Triceratops y usarlo como carro de combate.

Por fin, multiplayer

Una de las cosas que echamos en falta en la primera entrega, era la imposibilidad de jugar en modo multiplayer. Es algo que nos sorprendió de forma muy negativa ya que, por entonces, el juego por red estaba muy de moda gracias a títulos como Quake y a Internet. Ahora, en Turok 2, han querido subsanar aquel error y han preparado el juego para poder competir contra otras personas ya sea por LAN o por Internet. Para que os hagáis una idea de la importancia que se le ha dado a este aspecto, el CD incluye el programa GameSpy para facilitarnos la tarea de encontrar servidores por los que podamos encontrar a otros jugadores en la Red de redes. De todas formas, los aficionados acostumbrados a competir por Internet en juegos como Quake 2, no terminarán de acostumbrarse al hecho de que el jugador que manejan no corra y se limite a andar por los escenarios. Quizás no habría estado de más el dotar al personaje de más velocidad para así agilizar un poco más la acción.

Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

TUROK 2 SEEDS OF ...
ACCLAIM
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1 multijugador
PRECIO: Consultar

***Procesador:* Pentium 200**
***Tarjeta gráfica:* Direct 3D**
***Memoria RAM:* 32 Mb**
***Disco Duro:* 200 Mb**

+ Armas y escenarios espectaculares.
− ¿Por qué no corre Turok?

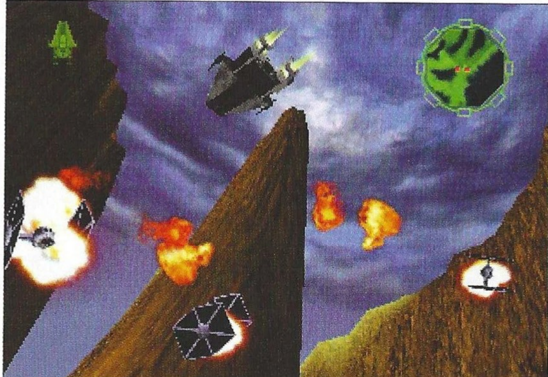
Gráficos	9
Sonido	7
Diversión	8

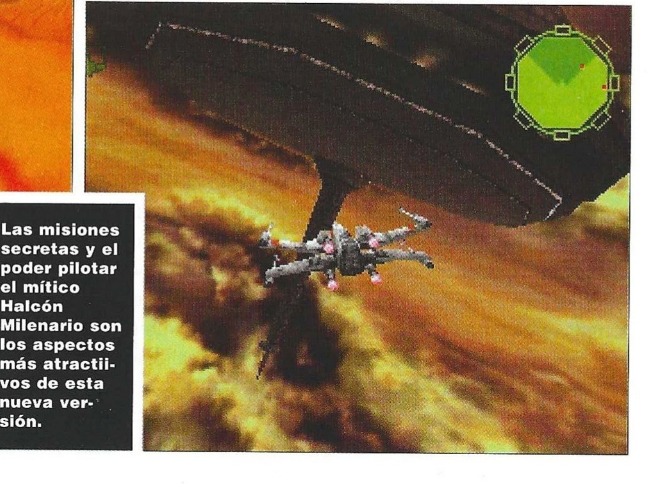
82

ROGUE SQUADRON









Las misiones secretas y el poder pilotar el mítico Halcón Milenario son los aspectos más atractiivos de esta nueva versión.

COMPAÑÍA: Lucas Arts

DISTRIBUIDOR: Nintendo

PRECIO: Consultar

CONSOLA: Nintendo 64

VALORACIÓN 93

Son muchos los fieles seguidores de la saga de Star Wars. Uno de nuestros últimos números de la revista estaba dedicado a este juego pero en su versión de PC. Ahora, de la mano de Nintendo, nos llega para su consola Nintendo 64 la ultima aventura de Luke Skywalker.

En esta aventura espacial trataremos de superar más de 16 misiones en las cuales pilotaremos todo tipo de naves de la rebelión, desde el X-wing hasta un nuevo prototipo de nave el V-wing e incluso si superamos todas las misiones con medalla de oro podremos pilotar el Halcón Milenario. Un juego que posee un desarrollo muy amplio en lo que a gráficos se refiere.

Gracias al cartucho de expansión de memoria de la consola (el cual no incluye ni el juego ni la propia consola) nos proporcionara unos gráficos de alta definición dándonos mayor sensación de velocidad y gran capacidad de juego. Si bien la ampliación no es necesaria, pues sin ella también funciona correctamente, está claro que los gráficos no son tan elevados.



El juego también es compatible con el Rumble Pak. Con este sentiremos todo tipo de impactos recibidos por el enemigo. Además de las 16 misiones a las que accederemos finalizando una tras otra, si terminamos todas las batallas con medalla de oro podemos acceder a tres misiones secretas e históricas.

Misiones históricas

La primera es el ataque en la nieve del principio de la segunda entrega de la saga. En ésta tenemos que terminar con los AT-DT y AT-ST antes de que lleguen al complejo de la alianza.

La segunda misión nos recuerda los entrenamientos que teníamos que hacer en el juego de PC Rebel Assault.

Pilotaremos por los cañones estrechos e intentaremos dar caza a los demás pilotos.

La tercera y última es la mejor. En ella nos situaremos en los estrechos muros de la Estrella de la Muerte. Tenemos que llegar al final del túnel sin que los torpedos y láser de las torres de vigilancia nos derriben. Para ello también contaremos con la ayuda de Han Solo y del Halcón Milenario. Esta nave, "el Halcón", podemos también seleccionarla cuando terminemos con todas las misiones con el mayor rango. Realmente esto es lo que hace de este juego uno de los mejores de la saga, puesto que muchos usuarios han querido poder pilotar este aparato durante mucho tiempo.

Música

Aquí no hay que resaltar mucho, puesto que las melodías que escuchamos en el juego ya las hemos oído en alguna ocasión, si bien los efectos de sonido están muy logrados y dan mucha vida a Rogue Squadron.

En definitiva, un título que ha llegado en el mejor momento y con el mejor desarrollo que hemos visto en mucho tiempo para Nintendo 64.



NBA LIVE 99

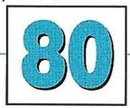
COMPAÑÍA: Ea Sports

DISTRIBUIDOR: Electronic Arts

PRECIO: Consultar

CONSOLA: Playstation

VALORACIÓN



Además del deporte Rey que es el fútbol podemos encontrar un título que aunque llega tarde a nuestra redacción no podíamos dejar fuera sin mostrar qué calidad posee.
Son muchas las novedades que este fenómeno del baloncesto posee frente a otras versiones de años anteriores, pero la principal es que está doblado íntegramente al castellano.
También los menús de selección han cambiado completamente y son mucho más accesibles.
Las caras de los jugadores han sido de nuevo diseñadas para ofrecer al usuario una calidad superior en los partidos.
La gran ausencia, como siempre, es la de Michael Jordan, a quien no le gusta aparecer en estos eventos sin que por eso disminuya su caché. Ahora no tendrá problemas pues como todos los amantes de la NBA han de saber se ha retirado.
El sonido flaquea un poco, siendo poco espectacular (más de lo mismo).
Hay momentos en que los comentarios se hacen pesados, teniendo que acceder al menú de configuración y desactivarlo.
Al igual que han añadido nuevas opciones han quitado otras, como el concurso de mates, sustituido por una cancha de Basket donde podemos ensayar todos los tiros libres, mates y piruetas que aplicaremos en los partidos de liga.



Michael Jordan ausente ya de las canchas tampoco está en este juego.



NBA Live 99 es un juego con muchas posibilidades dentro de este deporte, puesto que como a la FIFA no hay quién le haga sombra.

EL MUNDO PERDIDO

COMPAÑÍA: Dreamworks

DISTRIBUIDOR: Electronic Arts

PRECIO: Consultar

CONSOLA: Playstation

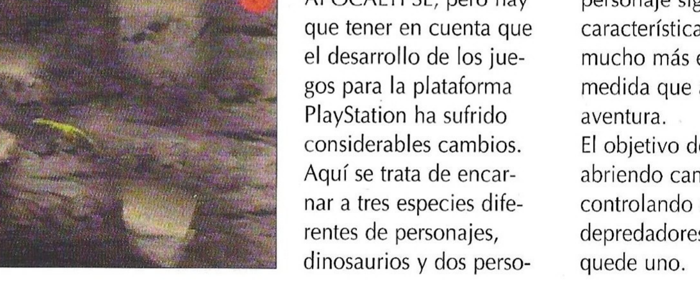
VALORACIÓN 70



De vuelta a la prehistoria de la mano de una gran banda sonora.

De la mano de Electronic Arts y en la gama Platinum nos llega este juego que está inspirado en los antiguos arcades de acción trepidante y muchas aventuras.
El principal dato a resaltar es su espectacular banda sonora, ya que ésta es lo que más nos ha atraído del juego, además de su precio.
El resultado gráfico no es muy espectacular después de ver juegos de la talla de APOCALYPSE, pero hay que tener en cuenta que el desarrollo de los juegos para la plataforma PlayStation ha sufrido considerables cambios.
Aquí se trata de encarnar a tres especies diferentes de personajes, dinosaurios y dos personajes humanos, por varias partes de la isla. Si nuestras habilidades de supervivencia son lo suficientemente buenas como para superar una sección de la isla, pasaremos a controlar al personaje siguiente obteniendo características diferentes y mucho más espectaculares a medida que avanzamos en la aventura.
El objetivo del juego es irse abriendo camino por la isla, controlando a los diferentes depredadores hasta que sólo quede uno.





Para llevar a cabo esta misión dispondremos de diferentes tipos de armas, que dependerán del personaje que seamos.
De tal forma que cuando encarnemos a un animal simplemente nos podremos valer de sus instintos y cualidades físicas (correr, esconderse y como hacer valer el nombre de depredador)
En cambio cuando en el juego seamos un ser humano, utilizaremos armas de fuego y otros utensilios.
El interface del juego es muy simple y no posee ningún tipo de impedimento que haga que los más pequeños de la casa no puedan comprenderlo.

PEQUEÑOS GUERREROS

COMPAÑÍA: Dreamworks
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
PRECIO: Consultar
CONSOLA: Playstation
VALORACIÓN 80

Dirigido por el desalmado Jefe del Comando Élite, este militarista comando ha lanzado un ataque a gran escala sobre los reinos de Gorgon. Archer, noble líder de los enormes Gorgonitas, se ha replegado tras la derrota de cada uno de sus mundos, y combate ahora en la situación más desesperada. Archer debe repeler la invasión, liberar cada uno de los reinos que han sido capturados y trasladar la batalla a los territorios del Comando, empujando a esas fuerzas militares de élite para echarles de un hogar destrozado por la guerra, donde tendrá que enfrentarse a Hazard y derrotarlo de una vez para siempre.

La batalla comienza en Gorgon, ya que los lugartenientes de Hazard se han hecho fuertes en la misteriosa capital Gorgonita y han capturado a Insaniac, uno de los más poderosos aliados de Archer. Hasta el momento ninguno de los comandos está preparado para cambiar la suerte del salvaje Archer.

Nos tenemos que enfrentar y cuidar de que no seamos capturados en ninguno de los 14 escenarios.

Además podemos jugar en modo 2 player en el cual competiremos cada uno de los enfrentados con el jefe de cada comando.


Una lucha desesperada por 14 escenarios diferentes.

Podemos optar a 6 fases para llevar a cabo estas batallas con nuestro mejor amigo. Y si el numero 14 nos pareciera muy repetitivo resaltaremos que 14 son las armas devastadoras con las cuales podemos llevar a la victoria a nuestro pueblo.

Un dato muy curioso es que la voz del Jefe del comando Élite es la del famoso actor Tommy Lee Jones.

LIBERO GRANDE

COMPAÑÍA: Sony
DISTRIBUIDOR: Sony
PRECIO: Consultar
CONSOLA: Playstation
VALORACIÓN 78

Son muchos los juegos que intentan hacer sombra al gran Fifa que año tras año añade nuevas mejoras aunque en esta última entrega realmente los menús del juego dejaban mucho que desear. También hay que decir que muchos usuarios lo que buscan es meter algún que otro gol en un rato de aburrimiento sin tener que perderse en tantos tecnicismos. Para eso tenemos a Libero Grande. En este juego manejaremos a un único jugador que se moverá por el campo como nosotros le indiquemos.

Por norma general si queremos meter goles o desmarcarnos y diblar al portero tendremos que representar a un delantero ya que un defensa, a no ser que sea una falta o un saque de esquina, no subirá a la portería del contrario.

Pero lo que realmente nos ha dejado anonadados es lo fácil y divertido que es jugar al fútbol. Si hacemos memoria nos recuerda este juego a las antiguas máquinas que había en los recreativos en las que metíamos 20 goles y dejábamos a los rivales con la moral por los suelos.



Un juego para meter goles y olvidarse de todo lo demás.

El entorno gráfico del juego es en 3D, similar al de Fifa. El sonido también nos recuerda a las antiguas máquinas, una mezcla de Pop-Rock.

Para finalizar nos detendremos en analizar el control del juego ya que su sencillez lo hace a la vez muy espectácular. Gracias a los botones podremos hacer combinaciones para meter goles de las formas más impresionantes: chilenas, regates, cabeceos ... son algunos de las maneras de disparar a puerta.

Realmente un título que sólo disfrutaran los amantes de meter goles y creerse auténticas estrellas.



KNOCKOUT KINGS 99

COMPAÑÍA: Ea Sports

DISTRIBUIDOR: Electronic Arts

PRECIO: Consultar

CONSOLA: Playstation

VALORACIÓN 77

Hay personas a las que le apasionan los juegos de Boxeo, aquí tenemos otra muestra de la calidad que tiene EA Sports a la hora de plasmar cada deporte con todos los riesgos y ventajas que acarrea.
Con Knockout Kings 99 encarnaremos a los grandes del boxeo. Muhammad Alí (Cassius Clay), Evander Holyfield, Óscar De La Hoya y Sugar Ray Leonard son algunos entre los que podremos elegir para llevar a cabo un combate.

Tenemos varios modos de juego. Para aquellos que no quieran entrar en ligas y torneos tienen una opción rápida denominada "pelea sucia" en la cual no hay distinciones ni de pesos ni de categorías. De esta forma lo único que hacemos es pegarnos contra el contrincante e intentar que la barra de energía que podemos apreciar en la parte superior de la pantalla llegue a su fin. Esta es la única forma que hay de hacer que bese la lona y hacernos con el cinturón de campeón.
El sonido no es muy bueno, ya que no es un juego que lo requiera pero podían haberse esforzado en mejorar un poco este aspecto.
En cuanto a los gráficos son en 3D, como suelen en ser este tipo de juegos últimamente. Otro punto en contra son los tiempos de espera entre combate y combate. Hay momentos que son desesperantes, más que nada porque cuando somos expertos en el arte de propinar golpes lo que tenemos ganas es de volver a enfrentarnos cuanto antes para no quedarnos fríos.
Para finalizar os recordamos que antes de elegir un boxeador como nuestro representante deberemos fijarnos en la pantalla del perfil, donde observaremos las características de velocidad, fuerza de golpe y aguante, ya que no todos poseen las mismas condiciones físicas.

Ahora podremos recrear uno tras otro lo grandes combates de la hitoria del boxeo.

COOL BOADERS 3

COMPAÑÍA: Sony

DISTRIBUIDOR: Sony

PRECIO: Consultar

CONSOLA: Playstation

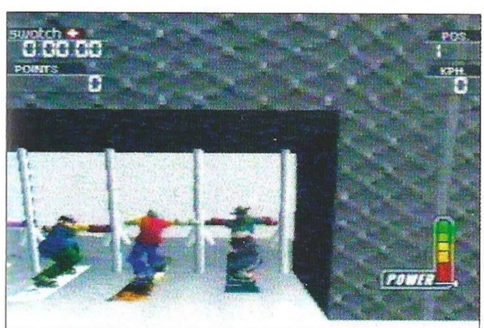
VALORACIÓN 75

Este juego que pasa un poco desapercibido por nuestro mercado está repleto de energía y diversión. Después de analizar hace unos cuantos números un juego similar para la otra plataforma que hay en el mercado, Nintendo 64, ahora le llega el turno a este juego que ha cogido lo mejor de sus anteriores entregas y lo ha fusionado en un solo CD. Realmente en lo que está basado es en las carreras de Snowboard, para ello, necesitamos, antes de empezar a jugar, seleccionar un personaje que será con el que nos movamos en las pistas a la hora de descender.
Está claro que cada personaje posee unas cualidades diferentes, unos corren más, otros hacen mejor las piruetas, etc. También tenemos que seleccionar qué tabla es la que queremos utilizar para el descenso. Las carreras no tienen ningún tipo de regla. Podremos seleccionar todo tipo de caminos para el descenso, desde situaciones con poco peligro a bajadas tan arriesgadas como la que más para ganar tiempo y puntos extra que serán acumulados para la clasificación final.



Carreras de *Snow* para todo tipo de personas, de las prudentes a las temerarias.

La música es un aspecto muy importante y hay que destacar que no desentona en ningún momento. Se trata de una música "cañera" que nos meterá en situación en cuanto empecemos a jugar. Mientras esperamos la nueva versión de este juego que pronto aparecerá bajo la denominación "Coolboaders 4", podremos disfrutar de un deporte arriesgado sin correr ningún tipo de riesgo.





APOCALYPSE

COMPAÑÍA: Activisión

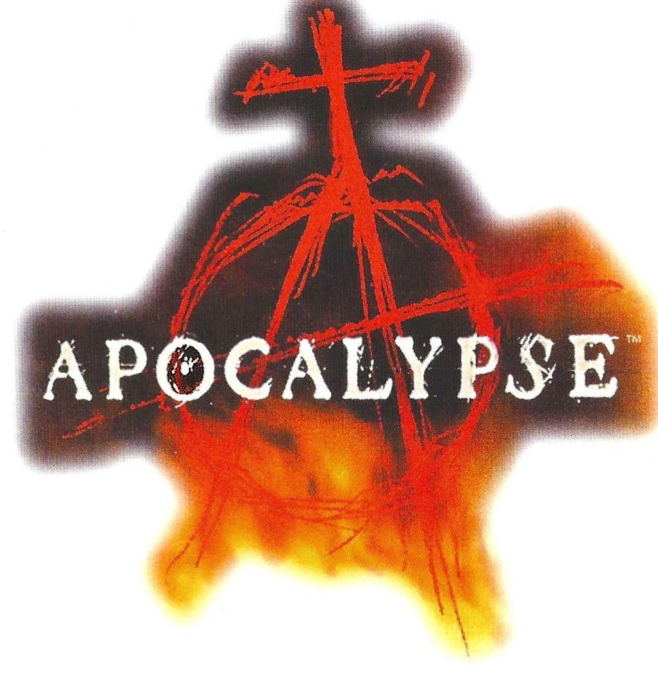
DISTRIBUIDOR: Proein, S.A.

PRECIO: Consultar

CONSOLA: Playstation

VALORACIÓN 92





Tú eres Trey Kincaid (Bruce Willis) y tu misión es abrirte camino a través de las peligrosas cloacas, las fábricas y los tejados (por mencionar unos cuantos sitios) para encontrar y derrotar al Reverendo.

Por supuesto, para eliminar a este sanguinario, primero debes vencer a sus cuatro jinetes: la Muerte, la Peste, la Guerra y el Hambre. El secreto para completar cada nivel con éxito es muy sencillo: aniquila a todo el que quiera matarte.

Tienes que protegerte bien contra los secuaces del Reverendo, el ha ordenado a todos que te maten cueste lo que cueste. Y que no te sepa mal, en realidad les estás haciendo un favor, pues su vida no es más que odio y miseria.

En todos los niveles encontrarás armas y reforzadores. Los reforzadores de salud son vitales para enfrentarte a un ataque en masa de las fuerzas del Reverendo.

Algunas armas son más efectivas que otras contra ciertos enemigos, por lo que tendremos que recogerlas por las diferentes fases y probarlas todas para que podamos observar la potencia que tienen.

Interface

Es muy sencillo de manejar, con un simple vistazo podemos observar qué arma tenemos en ese momento y el indicador en forma de barra de la munición y la salud. Estos disminuirán a medida que recibamos impactos de los enemigos y disparemos con nuestro fusil. Realmente es un juego muy espectacular, con una perspectiva muy indicada para el tipo de software lúdico que es.

Esta claro que el marketing utilizado en el juego es el apropiado, puesto que Proein, S.A. que es la encargada de distribuir el juego nos ha dicho que han acabado con el *stock* en varias ocasiones. Esto es debido a la presencia de Bruce Willis que aporta una imagen de acción que no poseen muchos juegos.

Características

Se trata de un juego 3D en el que encarnamos a un personaje que se tiene que desplazar por estas fases y encontrar a todos los enemigos.

Los gráficos son muy espectaculares, sobre todo cuando disparamos y observamos los impactos.

La música es muy entretenida y nos dejará en más de una ocasión "flipados". Los efectos de sonido también están muy logrados.

Todo lo que esperas de un juego de acción lo encontrarás en Apocalypse.



Un juego de acción de los de toda la vida que cuenta con un aliciente: la presencia de Bruce Willis.



Roma no se construyó en un día ...

... igual tú puedes.



Presentamos el kit de expansión Age of Empires "El auge de Roma". Justo cuando ya creías que podías descansar y disfrutar del éxito de tu propio imperio, llega el poderoso Imperio Romano. Con el nuevo kit de expansión obtendrás: Nuevas unidades como las de Camelleros, las Carrozas Escitas, los Elefantes Acorazados y la Galera de Fuego.

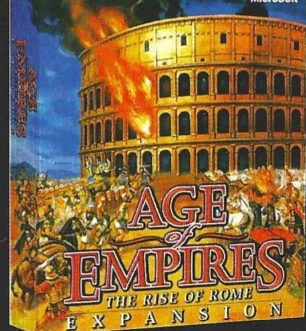




Nuevas civilizaciones, incluyendo Roma, Cartago, Palmira y Macedonia. Nuevas campañas, incluidas las de César contra Marco Antonio y el famoso cruce de los Alpes de Aníbal y sus elefantes. Nuevos mapas que hacen el área de juego más grande y más desafiante.

Nuevas colas de producción para producir unidades más eficientemente. Nuevos edificios, inconfundiblemente romanos, incluyendo el maravilloso Coliseo. Con todo el atractivo de Age of Empires, elegido como Juego del Año 1997.







Necesario disponer de Age of Empires para instalar el kit de expansión.
(Incluye cupón de reembolso de 2.000 ptas. en el interior para usuarios registrados de Age of Empires).

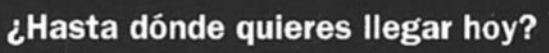
* Precio de venta estimado. I.V.A. incluido.









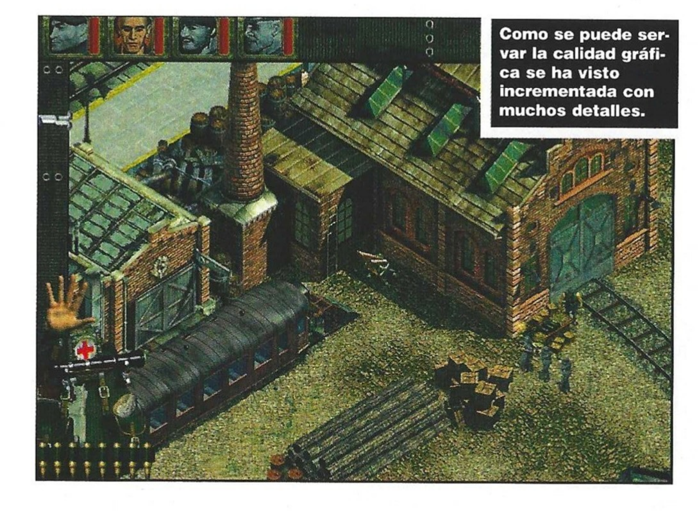


Microsoft

COMMANDOS, BEYOND THE CALL OF DUTY

Después de triunfar en todo el mundo con multitud de copias vendidas, la compañía española nos presenta este interesante paquete de misiones.

El magnifico equipo de combate compuesto por seis excepcionales hombres, todavía tiene pendientes tareas que realizar en Europa Oriental, Grecia y Alemania para finalizar el trabajo que un día comenzaron, con una nueva historia. Equipados con nuevas armas y señuelos retorcidos, este gran comando de elite ha jurado luchar hasta conseguir la victoria. Sin embargo, los alemanes no se han quedado atrás, presentando cantidad de sorpresas a sus enemigos, como doblar su vigilancia y fortalecer todas sus bases con *Panzer* y refuerzos de la *Luftwaffe*.



Como se puede servar la calidad gráfica se ha visto incrementada con muchos detalles.

Muchas mejoras

A primera vista, puede parecer que el juego es el mismo, que los componentes del comando realizan las mismas acciones, así como los distintas acciones a poder realizar, pero todo esto es falso. El mapa es mucho más grande, contando con muchos más edificios, los gráficos han aumentado con mucho más detalle e incluso el nivel de dificultad ha sido incrementado. Como consecuencia de esto, los requerimientos se incrementan de 16 Mb en el original a 32 Mb. Las misiones, de un total de 8 nuevas, ya no se limitan a realizar una sola acción y finalizarla, sino que deberemos acabar con un gran número de objetivos principales antes de poder escapar del recinto. Deberemos por tanto, llevar a cabo el secuestro de un oficial alemán, destruir un gran tren equipado con una enorme arma o realizar un sabotaje sobre un prototipo de aeroplano. Los escenarios por los que nos moveremos son muy coloristas, como Bonn, Belgrado, Holanda, Creta, Rastenburg o grandes canales. Para llevar a cabo todas estas acciones contamos con nuevos engaños, como usar un paquete de cigarrillos para distraer a los soldados, lanzar una piedra con el mismo propósito o arrestar a cualquier soldado alemán para obligarle a realizar una determinada acción, para lo que contamos con unas esposas. Aunque este tipo de engaños pueden parecer un poco disparatados, son muy divertidos y resultantes. También contamos con un arma nueva, un rifle de largo alcance que nos ayudara en demasía. Además no hace falta tener Commandos para poder jugar con estas misiones.

Excelente trabajo

Es cierto que aunque la idea original es la misma, la calidad final de producto es excelente, ofreciendo al jugador nuevas experiencias en este espléndido programa, mitad estrategia, mitad arcade. Una vez más, la compañía española *Pyro Studios* lo ha vuelto a conseguir. Nuestras felicitaciones para ellos.

Mariano Terrón
Mateto@hotmail.com

BEYOND THE CALL OF...
PYRO STUDIOS
Nº CDS: 1
Nº JUGADORES: 1
PRECIO: Consultar

***Procesador:* Pentium 133**
***Tarjeta gráfica:* SVGA**
***Memoria RAM:* 32 Mb**
***Disco Duro:* 25 Mb**

+ Nuevas misiones nos están esperando.
− Nivel de dificultad muy ajustado.

Gráficos	9
Sonido	7
Diversión	9

90

Únete a los ases del volante.



Para experimentar el realismo más impactante de la emoción de conducir, hazte con un volante de carreras WingMan® Formula™ Force, el volante con Force Feedback más potente para PC. Reacciones rápidas como el rayo. Perfecto agarre en las curvas más escalofriantes. Violentos choques. Gracias a nuestra revolucionaria tecnología I-FORCE® con tensores de alta precisión, sentirás al máximo la fuerza de cada sensación, de cada vibración y de cada giro en todo tu cuerpo. Volante de carreras WingMan Formula Force. Ya no tienes que pagar una fortuna para vivir la experiencia de conducción definitiva.

www.logitech.com

It's what you touch.™

Lo encontrará en: Alcampo, El System, El Corte Inglés, Fnac, Jump Ordenadores, KM Tiendas, Milar, MIRO, C.C. Pryca.

TECNOLOGÍA DVD

El cine del futuro

Haciéndonos eco de todas las cartas enviadas con el fin de explicar detalladamente todo lo referente a esta nueva tecnología, este mes lo explicaremos con pelos y señales.



La primera pregunta que nos viene a la cabeza es muy sencilla, ¿pero que es DVD? Bien, el DVD(Digital Versatile/Vídeo Disk) es un nuevo formato capaz de almacenar en un solo disco con el mismo aspecto, tacto y tamaño que el *Compact Disc*, 12 cm, la increíble cantidad de 17Gb en formato doble cara y doble densidad.

Actualmente lo máximo alcanzado son 8,54Gb, debido en parte a que los fabricantes no dan con la clave para poder escribir en doble densidad por las dos caras, pero este problema será subsanado en breve.

En el DVD podemos almacenar audio/vídeo/datos, con lo cual ofrece a todos los consumidores, alta calidad, audio multicanal con soporte Dolby *Surround* o Digital AC-3, elección de distintos lenguajes, total flexibilidad, bajo coste y una gran variedad de opciones especiales como nunca antes hemos podido disfrutar en un formato tan económico. Sobre todo teniendo en cuenta los anteriores formatos de entretenimiento para el hogar.

Todo el mundo relacionado con la industria multimedia y de ordenadores, comenta lo impresionante que es, incluso antes de que explote potencialmente en el mercado, ya que los diferentes lectores y discos ya están disponibles, pero todavía no consigue despegar.

Nuestro salón se convertirá en una sala cinematográfica

Qué nos ofrece

Más de 2 horas de vídeo digital con alta calidad y hasta 8 horas en doble cara y doble densidad, con la posibilidad de ver películas en formato *widescreen* o estandar, es decir 16:9 ó 4:3.

En lo referente al sonido, cuenta con la posibilidad de almacenar hasta 8 pistas de audio digital, para múltiples lenguajes en formato de alta calidad.

Si lo que queremos es idiomas, tenemos hasta 32 pistas para subtítulos y karaoke.

Además, contamos con hasta 9 ángulos de cámara distintos, para poder seleccionar diferentes puntos de vista durante la reproducción, que será sin duda utilizado para eventos deportivos.

En lo referente a multimedia, los menús cuentan con opciones interactivas o juegos, con identificación multilengua automática del título o nombre del álbum.

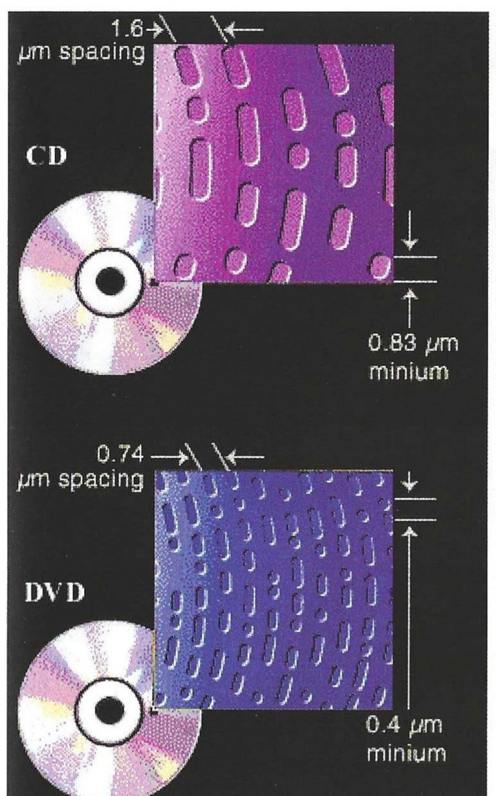
Como físicamente no es una larga cinta magnética, el rebobinado es instantáneo, pudiendo realizarlo hacia atrás o hacia delante de forma rápida, incluyendo la búsqueda por título, capítulo, pista o tiempo.

El DVD dobla la capacidad con el formato doble cara.

Simple cara, simple densidad (4.7GB)
0.6mm
0.6mm

Simple cara, doble densidad (8.5GB)
0.6mm
0.6mm





Por último, es muy duradero, no le afectan los campos magnéticos, es resistente al calor, de tamaño muy reducido, sencillo manejo, fácil almacenaje, transporte y su duplicación es muy barata. Tal vez la única pega, que podemos achacar a las grandes distribuidoras, es la gran cantidad de tiempo que tardan en aparecer las películas, pudiendo pasar varios años.

El DVD será el soporte del futuro inmediato

MPEG-2 y Dolby Digital

Desarrollada en noviembre de 1993, todos hemos escuchado en alguna ocasión mencionar MPEG-2 (Moving Picture Experts Group), sin saber exactamente a qué se referían. Está basado en el mismo formato de compresión de audio/vídeo que MPEG-1, pero con la diferencia de poder entrelazar mayor número de bloques por segundo, consiguiendo mayor calidad. Si bien la definición real utiliza un método genérico para compresión representativa de secuencias de vídeo, usando un código sintáctico básico definido en el estándar ISO.

Su primera aplicación real durante su definición fue para todas las retransmisiones digitales de programas televisivos con calidad de vídeo. Hoy en día podemos disfrutar de está calidad a través de la emisión digital gracias a la parabólica. Refiriéndonos a números, ofrece 4.00Mbit/sec respecto a los 1.15Mbit/Sec de MPEG-1. Para entendernos esto quiere decir que en la medida exacta de un segundo tenemos mucha mayor información disponible para poder emitir, por lo que existe mayor calidad de sonido y gráficos.

Para poder utilizarlo necesitamos poder descomprimir en tiempo real la señal recibida, ya sea por *soft* o *hard*. Los kits para ordenador disponen de una tarjeta que lo realiza, pero si solo adquirimos el lector, dejaremos todo el trabajo exclusivamente al microprocesador, lo que sin duda mermará el rendimiento y la suavidad. Pero no sólo las imágenes están comprimidas, también lo está el sonido.

La tecnología **Dolby Digital AC-3** de la compañía del mismo nombre, entrega al receptor un total de 6 señales separadas de canales de sonido.

Para hacernos una pequeña idea, Dolby *Surround ProLogic* se basa en tres canales, izquierdo, central y derecho en la parte delantera de la habitación, con un limitado ancho de banda de 100Hz hasta 7.000Hz, que normalmente es escuchado simplemente con dos altavoces. En comparación, Dolby Digital separa los canales en izquierdo y derecho *Surround*, para una mayor precisión de la localización del sonido más contundente, con ambiente más realista, ofreciendo en sus cinco canales principales un rango muy superior, entre 3Hz a 20.000Hz. Para rizar el rizo, podemos añadir un *subwoofer* a cada canal si se desea.

Lo máximo alcalzado en un disco DVD son 8,5 Gb

Como último apunte comentar la aparición del primer DVD exclusivamente de audio denominado DVD *Spectacular*. Está basado en la obertura de Tchaikovsky de 1812, en Dobly Digital 5.1. Este nuevo DVD ofrece a los consumidores gran variedad de opciones, completa selección musical con menús interactivos, una serie de señales de test para vídeo y audio desarrollado por la propia Dolby, con el fin de calibrar nuestro sistema de altavoces, pistas de Bonus y la versión en dos canales *Surround* para comparar la diferencia.

En breve plazo todos podremos disfrutar ampliamente de está tecnología, olvidando por completo las cintas de vídeo.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

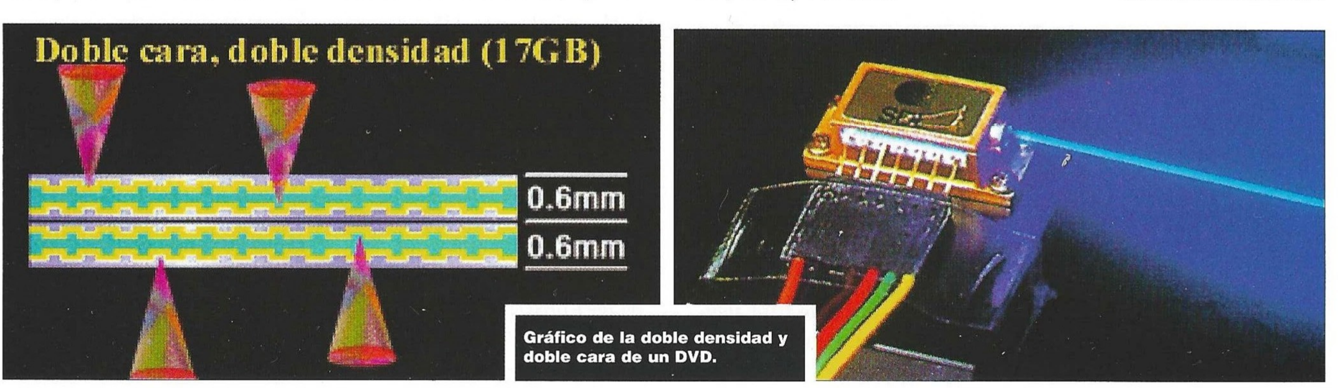


Gráfico de la doble densidad y doble cara de un DVD.

TARJETAS DE SONIDO

Los efectos sonoros más reales

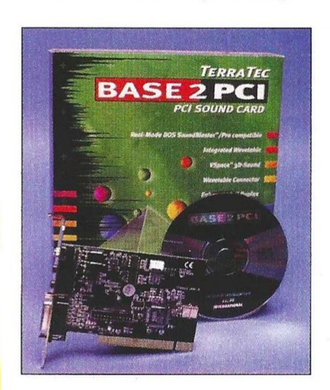


Desde la implantación por muchas compañías del concepto **Multimedia** la aparición de tarjetas de sonido, mejores o peores, con multitud de opciones ha sido una constante. Todos recordamos los antiguos 8086 que emulaban el sonido, con el añorado altavoz interno. Aquellos sonidos estridentes que intentaban enlazar una melodía, han pasado con el transcurso de los años a convertirse, digitalmente, en modulación 3D posicional, con la posibilidad de crear nuestras propias composiciones en tiempo real. Las tarjetas con las que hemos contado para este artículo van desde lo más simple y económico hasta casi la perfección, profesionalmente hablando. Como todos conocéis, un estándar que se está intentando instaurar es el desarrollo en formato PCI, con el fin de poder sacar el máximo provecho al *bus*, consiguiendo mejores tablas de ondas a mayor frecuencia y mayor rapidez. Sí, habéis leído bien, rapidez para poder enviar la señal a los bancos de muestras, procesándo la CPU y devolviéndosela en el menor tiempo posible. Debe quedar claro, en contra de lo que mucha gente erróneamente piensa, que el resto de las características de la tarjeta no se van a ver incrementadas en velocidad, por lo que los juegos no sufrirán ningún tipo de aceleración.

BASE 2 PCI

Como su propio nombre indica su formato es PCI. El motor principal se basa en el *chip* del fabricante ESS, siendo compatible con SoundBlaster Pro para soporte de juegos antiguos bajo entorno DOS. Es soportada por *DirectSound*, síntesis FM OPL3 y General MIDI MPU-401. Una tarjeta muy sencilla, de gama medio-baja, que simplemente cumple con lo básico. En lo referente a tabla de ondas cuenta con 32 voces simultaneas, pudiendo utilizar más muestras, con el uso de la memoria del ordenador. Podemos actualizarla con una tarjeta adicional de tabla de ondas a un conector especial, aprovechando más su rendimiento final. Su potencia estéreo nominal no es muy excesiva, 2 x 500 *mVatios*, aunque puede ser suficiente para algunos, seguro que no lo es para la gran mayoría. Lo que más sorprende son los exigentes requisitos técnicos: P166MMX y 32Mb RAM.

En las distintas pruebas realizadas se ha comportado como un producto simple y normal, sin muchos problemas, ni de puesta en marcha ni de compatibilidad. Cuenta con lo básico, decantándose como un producto válido para aquellos que no quieran complicarse la vida. El *software* incluido no es muy amplio, destacando muchos títulos *shareware* (probar antes de comprar) como Internet Phone v4.5. La versión reducida de *Cubasis AV* y diversos programas propios de la tarjeta completan el resto.



FICHA TÉCNICA

BASE 2 PCI

TERRATEC

PRECIO: 8.400 + IVA.

"UN PRODUCTO MUY BÁSICO, AL ALCANCE DE CUALQUIERA"

Gráficos 2D	6
Gráficos 3D	6
Instalación	7
Software	7

70

HOME STUDIO PRO 64

De la compañía *Guillemot* y completando su amplio catálogo en toda la gama MaxiSound, se presenta esta tarjeta, la única de las comentadas en formato ISA, que intenta hacer frente a otras muchas marcas, por hacerse con el mercado músico profesional. Esta empresa ofrece gran cantidad de productos de máxima calidad, convirtiéndose en una pesadilla para sus máximos competidores.

Efectos Sonoros

Este producto proporciona la mejor de las tecnologías sonoras, ya que funciona con un procesador de señales digitales (DSP) de la marca **RISC** a 50 MIPS. Con él se nos ofrece la mayor calidad a la hora de reproducir sonidos digitalizados y música MIDI. La tarjeta es **Full Dúplex** y es compatible con el estándar General MIDI utilizando la tecnología de tabla de ondas. Viene equipada de serie con 4Mb de memoria RAM, incluyendo 425 sonidos: 128 instrumentos General MIDI, 97 variaciones y 200 sonidos de percusión repartidos en 16 bancos. Si lo que necesitamos es manejar mayor cantidad de sonidos, podemos añadir hasta un total de 16Mb de memoria en formato SIMMs de 60ns. Externamente cuenta con las salidas normales, pudiendo conectar hasta 4 altavoces. Al igual que otras tarjetas incluye un filtro dinámico de sonido para reducir el ruido molesto y producir sonidos digitales de alta calidad. Gracias al procesador DSP contamos con una amplia gama de efectos en tiempo real: reverb, chorus, delay, flanger y pitch. Para su uso profesional es capaz de leer y mezclar hasta 8 pistas digitales directamente de ficheros *wave* y aplicar estos efectos automáticamente por cada pista. A parte de la tarjeta principal se incluye otra que no es necesario "pinchar", ya que no ocupará un *slot* de nuestra placa, simplemente es necesario un hueco en la caja. Ésta cuenta con interface digital de entrada/salida SPDIF de 44.1Khz. También es capaz de procesar señal analógica y, gracias a que los conectores están bañados en oro, permite el muestreo o reproducir sonido de alta fidelidad en consonancia con el DSP. Como es habitual viene equipada con un puerto *joystick*/MIDI compatible MPU-401. Lo que sorprende, a su favor, respecto a otros fabricantes es la inclusión del cable MIDI necesario para utilizarlo.

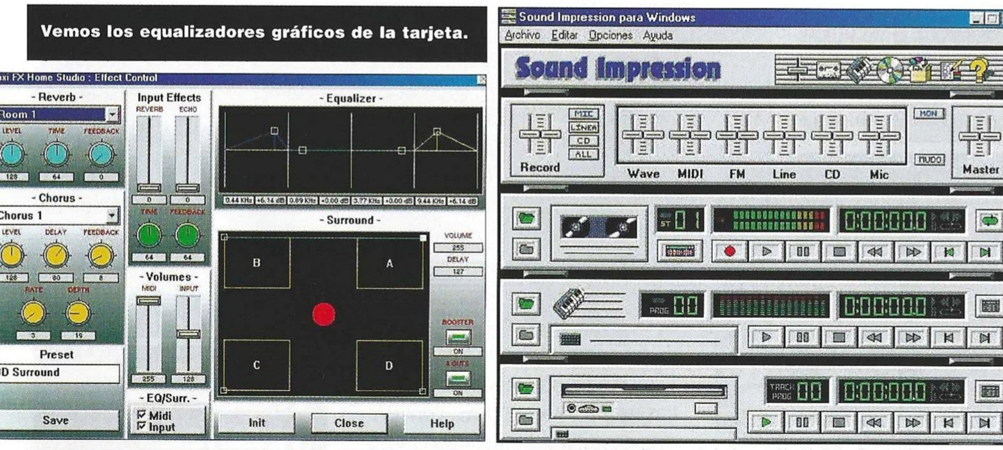
Punto y final

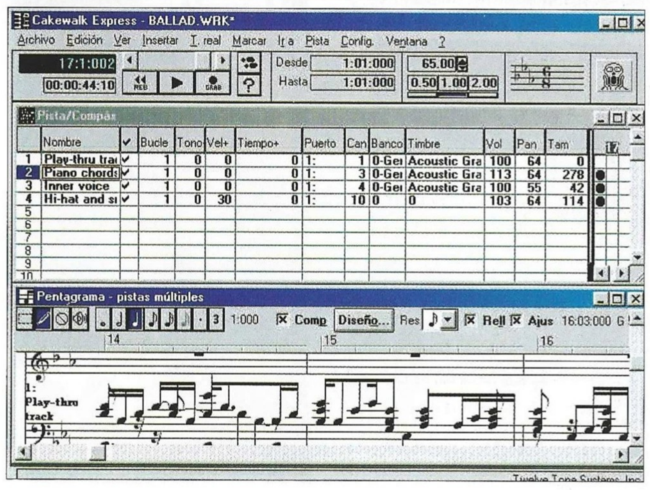
En términos globales nos hemos llevado una muy buena impresión, siendo lo único achacable el que venga en formato ISA.

Aunque puede resultar un poco complicada su configuración global hemos de tener en cuenta para qué tipo de público está orientada; aunque la satisfacción es total en el preciso instante en que podemos hacer disfrutar a nuestros oídos de un sonido limpio de alta calidad.

Una vez más, esperando que no sea la última, esta empresa francesa ha vuelto a dar en el clavo, consiguiendo equipararse a sus máximos rivales, sin perder en ningún momento la calidad.

Vemos los equalizadores gráficos de la tarjeta.







¡SONIC IMPACT S90

La empresa puntera en tarjetas gráficas, **Diamond**, se adentra en el campo multimedia con una tarjeta sencilla, pero al mismo tiempo funcional. La novedad que ofrece, respecto a sus competidoras, es una nueva tecnología de sonido envolvente denominada *Aureal Vortex* **A3D**, que está fundamentalmente basada en engañar al oído humano con la situación exacta del origen del sonido en cada instante.
Aparte de esto, lo más destacable son las 64 voces simultaneas basado en tabla de ondas. Es totalmente compatible con Windows 95/98, Windows NT y DOS.

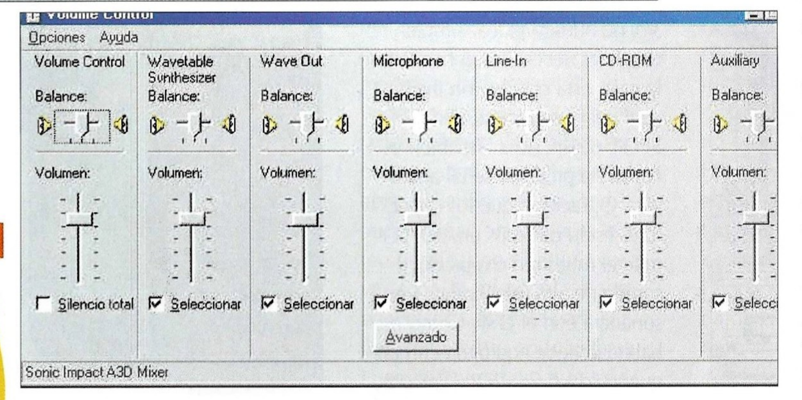
Funcionamiento

Para comenzar deberemos poseer un hueco libre PCI para poder instalarla. Su pequeño tamaño nos quitara muchos problemas a la hora de hacerle un hueco. Una vez pinchada, el sistema operativo la detectará automáticamente, siendo necesaria únicamente la carga de los *drivers* correspondientes. En el momento de cargarlos podemos observar cómo instalará un emulador de compatibilidad con el estándar *Sound Blaster*. De está manera nos evita tener problemas con certificaciones *DirectX* para que los juegos y aplicaciones de edición de sonido nos funcionen correctamente. Las conexiones externas que posee son las conocidas, compartiendo el conector de *joystick* también para la conexión MIDI. Como ya se ha comentado al comienzo del articulo está basada en **A3D**.

Está tecnología, fundada en la NASA, ofrece un adelanto con máxima calidad en sonido posicional, con un gran avance frente a otros, como si de la vida real se tratase.
Permite modelar ampliamente el sonido adaptándose al entorno, adelantándose eficazmente al oyente.
Ganadora de infinidad de premios, cuenta con la ventaja de la gran cantidad de juegos que lo soportan. El ancho de banda máximo que soporta es de 48Khz, o lo que es lo mismo, calidad CD. Gracias al *hardware* que incorpora permite mezclar efectos y música a está frecuencia, por tanto le quita trabajo a la CPU.
Para trabajar directamente con tablas de ondas la tarjeta no cuenta con la posibilidad de ampliar la memoria, utilizando la del ordenador directamente, por lo que soporta la descarga directa de muestras (*samples*), con el fin de ser compatible con Microsoft *DirectMusic*. Para realizar nuestras mejores grabaciones, contamos con una calidad de sonido casi profesional, ofreciendo menos de 90Db de señal de ruido con baja distorsión. Es ideal para su uso en Internet, ya que incluye soporte 16-bit *full-duplex*, válido para todos los programas con esta opción, como por ejemplo telefonía.

Conclusión

Muy compacta, de fácil instalación y manejo, además de económica, son los aspectos más destacados. Si bien se queda corta a nivel profesional es una buena adquisición para un usurario medio.
Incluye programas gratuitos de la compañía *Midisoft*, entre los que destacan *Media Works 98* y *Studio Recording Session*, una utilidad *Jukebox* MP3 y una versión demo de Jedi Knight. Su pega es que no estén en nuestro idioma.




FICHA TÉCNICA

SONIC IMPACT S90

DIAMOND

PRECIO: 6.950 + IVA

"SENCILLAMENTE FUNCIONAL Y DE FÁCIL INSTALACIÓN"

Gráficos 2D	7
Gráficos 3D	7
Instalación	8
Software	7

80

SB PCI 128

Dos son los productos de la compañía americana *Creative* que hemos podido instalar en nuestro taller técnico. El más básico de ellos es esta tarjeta, que actualmente pertenece a la gama media de la empresa, pensada para el usuario doméstico y el buen aficionado a los juegos o el mundo multimedia. Permite la salida de cuatro altavoces, con perfecto sonido en 3D.

Como está basada en el *bus* PCI, una vez más, minimiza el uso de la CPU con respecto a tarjetas anteriores. Esto permite más ancho de banda para el sonido 3D, soporte multicanaly mayor velocidad de proceso.

Características

Como su propio nombre indica, proporciona 128 voces polifónicas de sonido de tabla de ondas, con soporte de timbre múltiple y la posibilidad de mezclarlos con efectos digitales de reverberación y coros.

A todo esto debemos unirle: 16 canales MIDI, 128 instrumentos con total compatibilidad GM y GS y 10 juegos de percusión, además de que los instrumentos son compatibles MT-32.

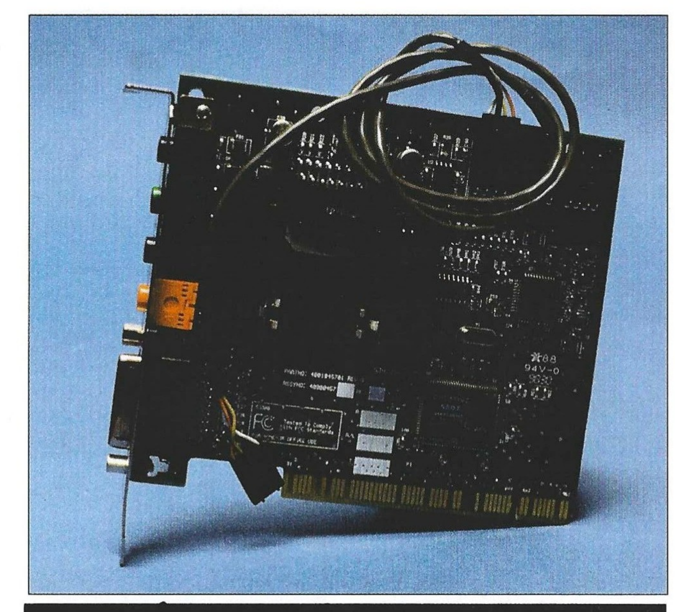
Para llevar a cabo estas acciones utiliza la memoria RAM del sistema para la síntesis de tabla de ondas, pudiendo configurarla el propio usuario, de entre 2,4 u 8Mb.

El puerto de juegos, conjuntamente utilizado para MIDI, es compatible sound blaster, si bien no se incluye el cable necesario para su conexión.

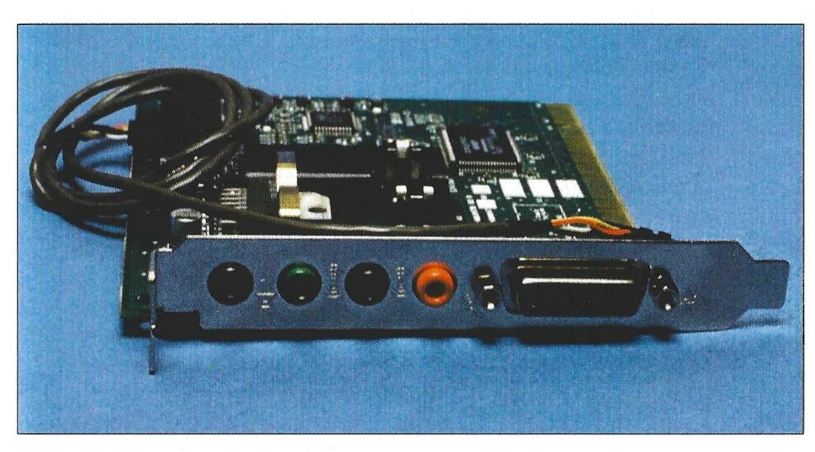
Aunque se podría utilizar para uso profesional no es recomendable debido a la escasez de los distintos filtros necesarios para conseguir un sonido puro.

Como características básicas en toda la gama, incluye: grabación en 8 y 16bits, muestreo desde 5Khz a 48Khz y soporte *full duplex* para grabación y reproducción simultanea, lo que le permite ser muy utilizado para los programas de comunicaciones en Internet.

En lo referente al *software* no incluye nada fuera de lo normal: Multimedia Deck, WaweStudio, Sound´LE y programas de configuración de la propia tarjeta.



Realmente Soun Blaster 128 es la tarjeta más pequeña en tamaño.



Para los que ya posean o conozcan una tarjeta anterior de la misma casa no se llevarán ningún tipo de sorpresa, ya que es el paquete clásico, como norma habitual para todos los productos de la gama económica.

Finalizando

En términos generales es equiparable a cualquier tarjeta de gama media existente en el mercado, con una ligera diferencia con respecto al resto: la marca que lleva. Con esto no quiero decir que nos tengamos que fijar necesariamente en este aspecto, pero una cosa debe tenerse en cuenta, duela a quien duela, esta empresa marcó, ya hace mucho tiempo, un estándar en el mundo sonoro para PC, y eso es indiscutible.

De esta forma y con el fin de no perder usuarios fieles frente a sus competidores potenciales, desarrolla una estrategia consistente en la aparición de más tarjetas destinadas a diferentes tipos de usuarios. Con ello pretenden el fin primordial de acaparar al máximo el número de ventas; pero con una ligera diferencia, aunque la marca vaya externamente, la calidad siempre está dentro del embalaje.

Algo que también hay que considerar.

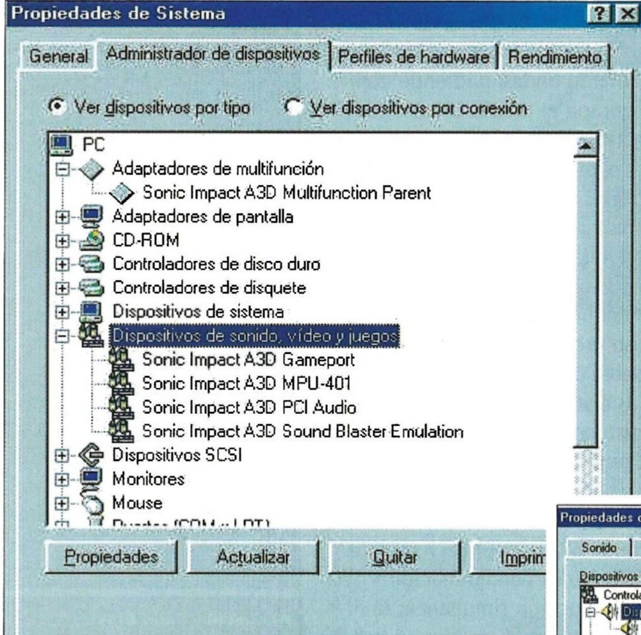






XLERATE PCI SOUND CARD

Al igual que la anteriormente comentada, BASE 2 PCI, también pertenece al fabricante alemán *Terratec*. Lo que sí se debe tener en cuenta es la superioridad frente a su hermana. Utiliza el *bus* PCI, como el resto, ofreciendo interesantes mejoras, pero no las suficientes. Es imposible no compararla con la S90 de Diamond, ya que sus características son muy similares.



Igualdad

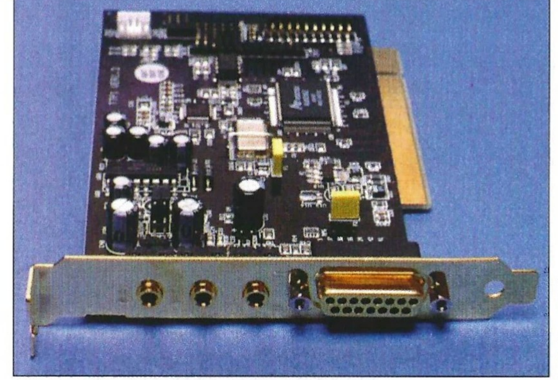
Como es *plug and play* la detección por parte del sistema es inmediata, requiriendo únicamente los *drivers* necesarios para su instalación. Donde de verdad flaquea es en el *software* entregado, ya que es muy limitado, debiendo incluir algún programa para composiciones musicales.

También cuenta con el soporte **A3D** de audio posicional, que próximamente será un estándar en todos los juegos, requiriendo únicamente la instalación de dos altavoces para poder disfrutar de él, si bien desde mi punto de vista, la calidad es muy superior con una instalación con 4 altavoces o más. Como curiosidad, es totalmente compatible con los *drivers* de Diamond, denominados Aureal 3D. Es compatible con todos los estándares propuestos por Microsoft DirectX, DirectSound 3D, DirectInput, General MIDI, MPU-401, GM y MT-32. Cuenta con una tabla de ondas integrada de hasta 64 notas polifónicas repartidas dentro de sus 4Mb de memoria. Además, es posible actualizar esta tabla de ondas con un módulo aparte, que se conecta a la propia placa. Para almacenar estas muestras utiliza como banco de sonido la memoria RAM del sistema. Como dato curioso, también podemos actualizarla con soporte RDS de radio.

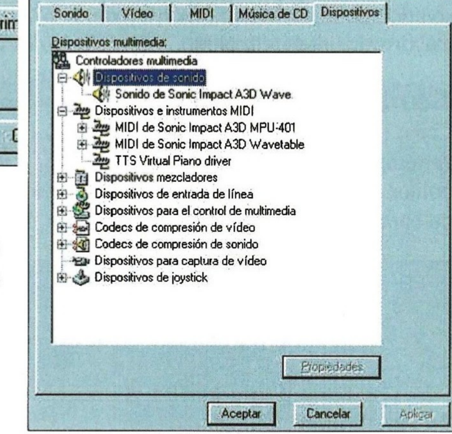
Si llevamos a cabo esta adquisición convertiremos nuestra tarjeta de sonido en un sintonizador de radio FM con soporte RDS.

Si bien es algo extraño o poco usual nos ahorramos de esta manera tener que ocupar otro hueco del ordenador, si de verdad estamos interesados en la compra de este dispositivo.

Cuenta con las conexiones clásicas: entrada de micrófono y línea, salida de altavoces y línea, más puerto de *joystick*/MIDI. También posee un conversor de analógico a digital de 8/16bits a 48Khz, soportando *full duplex* para grabar y reproducir simultáneamente en estéreo.



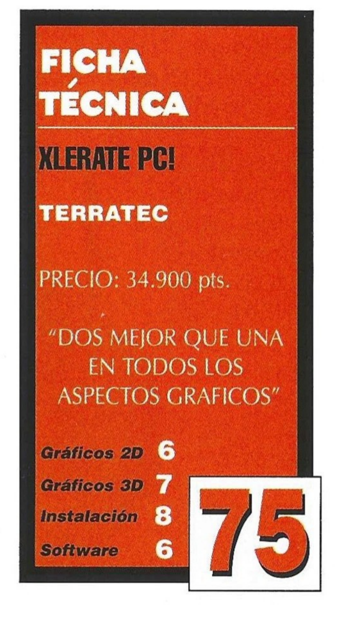
Sus conectores dorados son de muy alta calidad.



Más de lo mismo

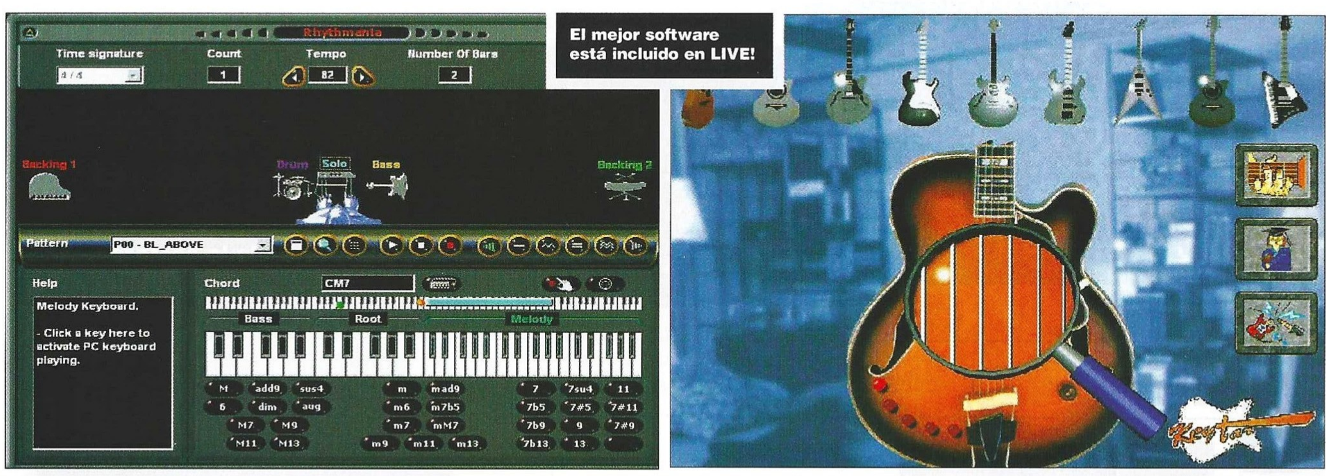
En el mundo de la informática, nunca se puede asegurar qué fue primero, si el huevo o la gallina. Es cierto que la empresa *Diamond* presentó su producto mucho antes que este que comentamos, pero también es cierto que la tecnología **A3D** no es propietaria de ninguno de los dos, por lo que simplemente comprando los derechos de utilización, se puede implantar en cualquier tarjeta.

A la hora de decidirnos por una u otra deberemos sopesar muchos aspectos, a parte de la calidad, como la marca, el precio y la garantía que nos ofrece cada fabricante. El resto ya es decisión exclusivamente vuestra.





SB LIVE !



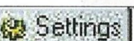
El mejor software está incluido en LIVE!



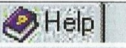


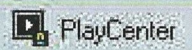




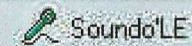










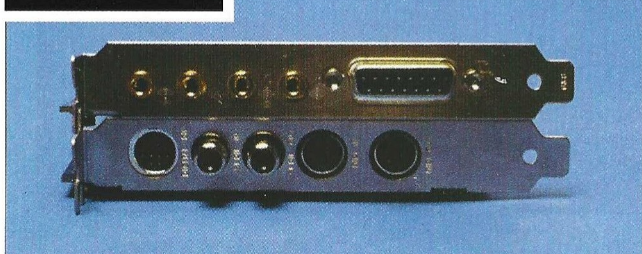


El impresionante sonido del trueno choca accidentalmente frente a ti mucho antes de descender generando una fuerte explosión que tambalea tu asiento. Esto será lo primero que escuchemos en el preciso instante en que la configuración haya sido realizada con éxito. Con esta expresiva frase podemos describir la sensación que se siente en ese preciso instante, experimentando la calidad sonora de este producto. Es actualmente el mayor de su gama, ofrece gran cantidad de *software* y su mayor punto en contra es el precio.

Profesional

Básicamente el *kit* completo consiste en una tarjeta PCI, más otra de entrada/salida digital que ocupa una ranura libre, no ocupando un *slot* de la placa. Externamente es igual que todas, entrada de línea y micrófono, salidas para altavoces adelante y atrás, más el puerto de juegos/MIDI compartido. La tarjeta adicional cuenta con un *jack* digital entrada/salida para el sistema de altavoces *Desktop Theater system*, de la misma marca, entrada/salida SPDIF, más otra entrada/salida MIDI digital. Tanto una como otra, tienen los conectores bañados en oro. Para la configuración, se incluye todo lo necesario, que si bien no es complicada, se hace pesada por la cantidad de programas que deberemos instalar, teniendo que resetear el equipo un par de veces. También se incluyen todos los cables necesarios, excepto el de conexión MIDI. No es lógico que un producto orientado al campo profesional, incluso teniendo en cuenta su precio, no incluya un cable tan sumamente importante para realizar las grabaciones. Tiene 256 voces polifónicas, de las cuales 192 son a través del *bus* PCI, utilizando la RAM del sistema para la síntesis de sonido. Con capacidad multi-timbre, 48 canales MIDI, un total de 128 instrumentos y soporte DirectSound 3D, podemos crear infinidad de composiciones. Una vez más, sin querer ser repetitivo, debemos hablar del sonido posicional 3D. Con la denominación, *Enviromental Audio*, el sonido envolvente con 4 altavoces es una realidad. Basado en el procesador **EMU 10K1** de la empresa Emu-Systems es posible disfrutar de calidad de sonido de alta fidelidad con sonido independiente *Surround*, por cada altavoz. Donde de verdad podremos experimentar este sonido es si contamos con la posibilidad de tener instalado en nuestro PC un DVD, ya que gracias a este formato que contiene pistas sonoras en *Dolby Digital 5.1*, el espectáculo es impresionante.

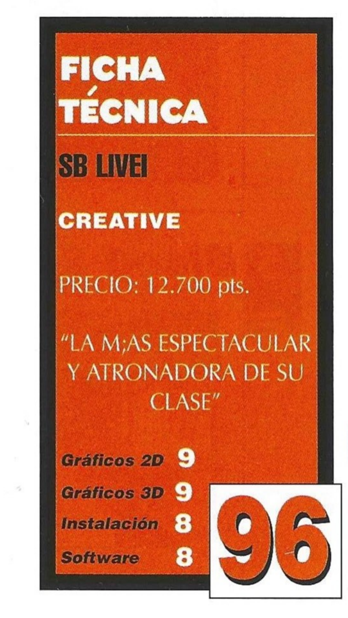
Estas son las salida y entradas que posee.



Conclusión

Es de lo mejor que ha pasado por nuestras manos, si bien se queda corto en algunos aspectos, como el precio o la falta de algunos accesorios. Es una interesante recomendación para todo aquel que quiera comenzar adentrándose en el complicado mundo de la música digital. Para finalizar, decir que se incluye la versión completa de juego *Unreal*.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



FICHA TÉCNICA

SB LIVEI

CREATIVE

PRECIO: 12.700 pts.

"LA M;AS ESPECTACULAR Y ATRONADORA DE SU CLASE"

Gráficos 2D	9
Gráficos 3D	9
Instalación	8
Software	8

96





HIT PARADE

1 Fifa 99

=



Con este juego si que no tendremos que acudir al Pay per View para poder disfrutar de un partido con toda la clase posible. Todavía está en cabeza y con vuestra ayuda le costará bajar.

2 SiN





Sin duda es un juego muy bueno y lo será todavía más cuando lleguen las nuevas misiones con las que podremos disfrutar mucho más.

3 Rogue Squadron

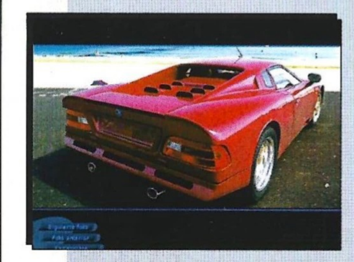




La fuerza sí acompaña a Luke Skywalker. En su segunda semana logra avanzar un puesto más situándose en el 3.

4 Need For Speed III

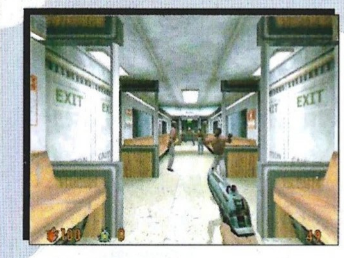
▼



Después del anuncio de la cuarta entrega de esta saga, baja un puesto. Parece que a este título le queda poca vida.

5 Blood 2





Sangre y más sangre es lo que observamos en la segunda parte de todo un clásico que se resiste a abandonar nuestra lista.

Los más vendidos

A continuación te mostramos los diez programas para PCs más vendidos en las tiendas de la cadena Centro Mail:

1. PC FUTBOL 7.0
2. FIFA'99
3. BALDUR'S GATE
4. TOM RAIDER III
5. TOYLAND RACING
6. NBA LIVE'99
7. HALF - LIFE
8. PACK MULTIACTION'99
9. BLADE RUNNER
10. GRIM FANDANGO

Ganadores nº 44

LUCAS A. RODRIGUEZ (BARCELONA)
JUAN YOPIS (ALICANTE)
MARCELO RIOS (BARCELONA)
GEMA GONZALEZ (MADRID)
ALFONSO MARIÑAS (VALENCIA)

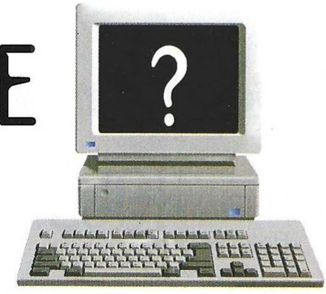
Súmate Hit Parade

Participa en nuestro Hit Parade con una postal indicando tus tres juegos favoritos...

PC PLAYER -Hit Parade-
C. Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



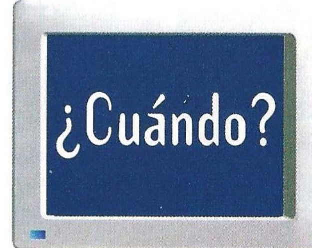
INTERNET ASEQUIBLE

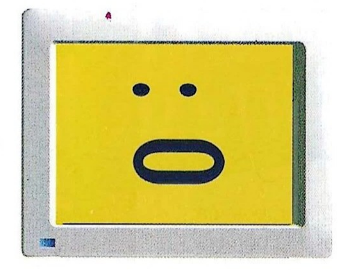












TODO A CIEN

Jedi Knight y Mysteries Of The Sith

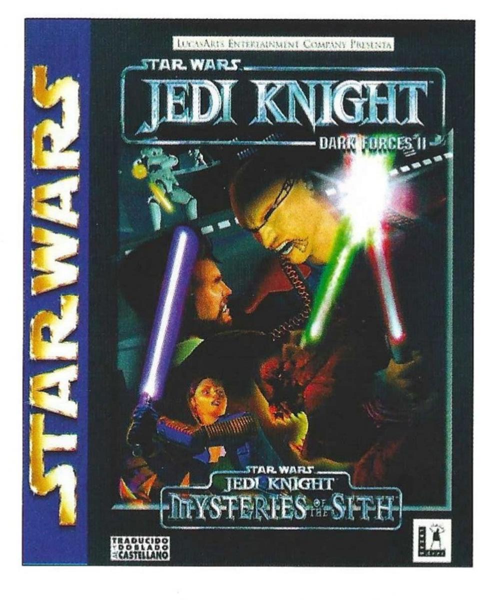
DISTRIBUIDOR:
Electronic Arts

PRECIO: Consultar

VALORACIÓN



Hace mucho tiempo en una galaxia lejana muy lejana... así es como comienzan todas las historias basadas en la gran trilogía de George Lucas Star Wars. Con la destrucción de la segunda estrella de la muerte, la alianza rebelde ha comenzado el difícil proceso de construir una nueva república.
Aprovechando la oportunidad de que el imperio de Lord Vader ha caído surgen nuevos ejércitos rivales para controlar la extensa galaxia. Los más peligrosos son los llamados Jedi tenebrosos. Su jefe Jerec busca el legendario valle Jedi, para conseguir su posición matará a quien sea. Tras derribar un transporte de la clase Collerian secuestra a Rahn, un maestro Jedi. Jerec utiliza sus poderes Jedi y descubre la localización del valle matando después despiadadamente con su sable láser a Rahn.
Nosotros encarnamos a Kyle Katarn un aprendiz de Jedi y tendremos que salvar a la alianza del malvado Jerec.
En esta ocasión, contaremos con una especie de medidos de experiencia Jedi la cual nos irá indicando el estado en el que se encuentra nuestro héroe. Podremos obtener más experiencia a medida que pasemos de fases, pero hay que tener cuidado ya que si matamos a inocentes iremos pasando poco a poco al lado oscuro de la fuerza.
Para combatir a los seis Jedi tenebrosos (Boc, Sariss, Maw, Gorc, Pic y Yun) del ejercito de Jerec, tendremos armas ya conocidas por la primera entrega del juego "Dark Forces". La pistola que lanza un láser sencillo, el fusil, el fusil de largo alcance, el detonador, los detonadores termales, una repetidora, las famosas minas... y como no el arma de todo un Jedi, su sable láser.
Este sable lo adquirimos y nos será de gran ayuda para romper muros, cortar algún que otro brazo y cuando luche con cualquier Jedi, la tradición es un combate de sables láser.



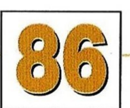
El entorno del juego está desarrollado totalmente en 3D. Observaremos que los gráficos están compuestos por polígonos que no son muy vistosos a primera vista pero gracias al prodigio de las tarjetas aceleradoras 3D podremos disfrutar de unos gráficos SVGA 640 x 480 en 65.000 colores.
También podemos encontrar el disco de misiones que después salió al mercado. Muchas más misiones al alcance de todos. Por supuesto doblado y traducido al castellano.

Monkey Island Saga

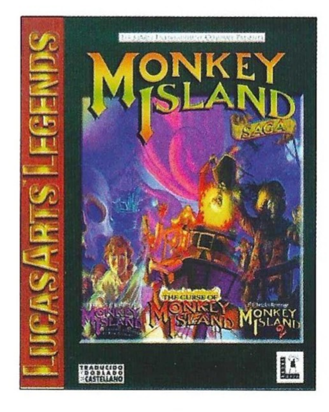
DISTRIBUIDOR:
Electronic Arts

PRECIO: Consultar

VALORACIÓN



Esto si que nos gusta. Todos conocemos la saga de Monkey que nos cautivó a todos. Esperábamos con ansiedad la tercera entrega, y realmente nos dejó muy impresionados con todo.
Ahora nos llega una recopilación de las tres entregas y con todos los detalles. Ya salió el Monkey 1 y 2 en una serie barata que editó por aquel entonces Erbe. Ahora Electronic Arts, nos presenta las tres en un mismo paquete. Podemos ver el avance del desarrollo de la vida de los personajes de la serie y como no, estos tres juegos



están totalmente en castellano.
Tres CD,s, de los cuales el primero encierra la primera y segunda parte de la saga y los otros dos la tercera y esperamos no última entrega de Monkey island.
Un paquete muy esperado por muchos.
Un detalle es la incorporación de pistas digitales a la primera parte del juego. Realmente nos deja con la boca abierta.

FullThrottle

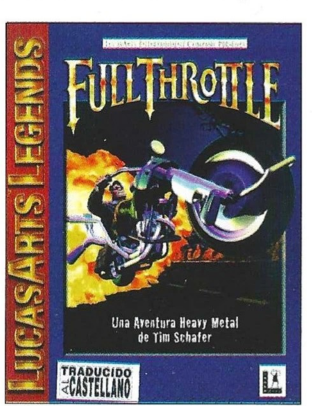
DISTRIBUIDOR:
Electronic Arts

PRECIO: Consultar

VALORACIÓN



Parece que la cosa va de aventuras y de Lucas Arts. Pues si, dentro de su amplia gama han decidido renovar el stock y reeditar todos los clásicos a un precio muy asequible.



Ahora FullThrottle, una aventura de acción y velocidad en la que encarnamos a un motorista que tiene que desvelar un asesinato producido y del cual se le acusa. Tiene poco a poco y con ayuda de unos personajes muy particulares.
La pena de este juego es que no está localizado con voces en nuestro idioma. Eso sí los textos están en castellano, aunque realmente luego aventuras como The Dig sí se pasaron al castellano completamente. De esta última ya te pondremos al tanto puesto que también ha sido reeditada y sacada al mercado con muy buenas expectativas.
Ya sabes, todos aquellos que quisieron jugar alguna vez a las aventuras de Lucas, ahora ya no pueden decir que no las encuentran en las tiendas.



ELECTRONIC ARTS ESPAÑA

http://www.electronicarts.es

Una de las más poderosas compañías en el sector del ocio doméstico presenta por fin su página Web en castellano. Destacan de ella su diseño y abundante contenido. Es una Web de obligada visita.

Electronic Arts es sin lugar a dudas una de las compañías de vídeojuegos más importantes a escala internacional. La calidad con la que dotan a la mayoría de sus productos es muy elevada. Los títulos pertenecientes a la serie Need For Speed o Fifa son claros ejemplos de ello. Sus ventas y ganancias aumentan de forma impresionante cada año y además ahora se ha hecho con el control de otra de las empresas más importantes del sector, Virgin. Este éxito también es extensible a nuestro país, donde además, Electronic Arts ha adquirido los derechos de distribución de otro gigante, Lucas Arts. Por esta razón no alcanzábamos a comprender, el porqué EA no contaba con una Web en castellano, ya que el mantener un dominio de este tipo no es demasiado caro. Pero por fin, tras mucho esperar ha llegado y os contamos todo lo que podréis encontrar en ella.

Buen diseño

Lo primero que llama la atención al acceder a la Web es que para poder visualizarla hemos de instalar el Plug-in Shockwave Flash, de Macromedia. Gracias a esta técnica se pueden conseguir espectaculares efectos gráficos y sonoros en una página Web. Aquí sin embargo, su uso se reduce a que podamos ver el logotipo de EA formándose y la verdad sea dicha se podría haber mejorado. De todas formas, se agradece el uso de estas tecnologías y estamos seguros que en próximas actualizaciones, se mejorará de forma considerable.

El diseño de la Web es bastante original

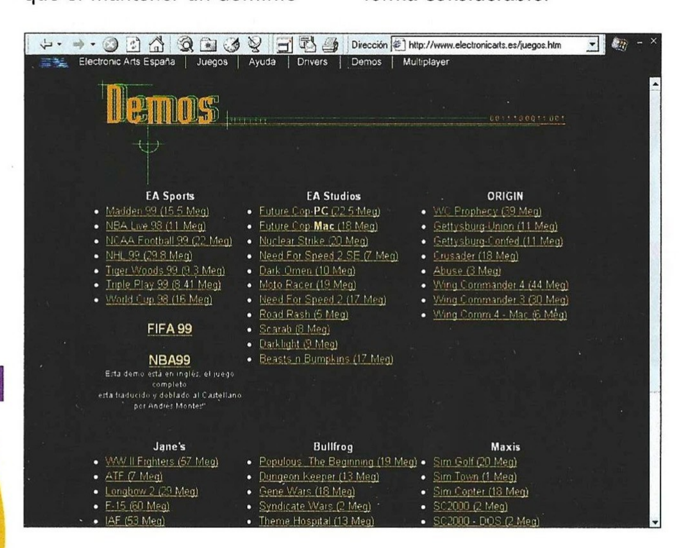


Puedes descargar de Internet las demos.

Una vez accedemos a la página principal nos encontraremos con un menú interactivo, en movimiento, por el que odremos acceder a los contenidos que contiene esta Web. Quizás nos encontramos ante el elemento más atrayente y original de todos, ya que hasta ahora nos tenían acostumbrados a los típicos enlaces a otras secciones.

Abundante contenido

Las secciones y contenidos son de lo más completos y abundantes. En una de ellas, *Juegos*, podremos enterarnos de los lanzamientos que EA realiza en nuestro país. Encontraremos información del producto en forma de un pequeño resumen de la temática del título en cuestión. También se nos indica en qué plataforma será lanzado, ya sea para Pc o consola. Lo único negativo de esta sección es que se nos indican los requisitos mínimos para poder disfrutar de ellos en condiciones. No podía faltar la sección de *Demos*, desde la que podremos descargar las demos de los títulos que EA distribuye en España. Nos gustaría poder publicar las demos más actuales y según van apareciendo, pero muchas veces estamos limitados en espacio. El resto hemos de esperar un mes hasta poder hacerlo, una pena. El resto de secciones que encontraremos son las pertenecientes a *Drivers*, *Ayuda on Line* y un chat que no ha comenzado a funcionar aún.

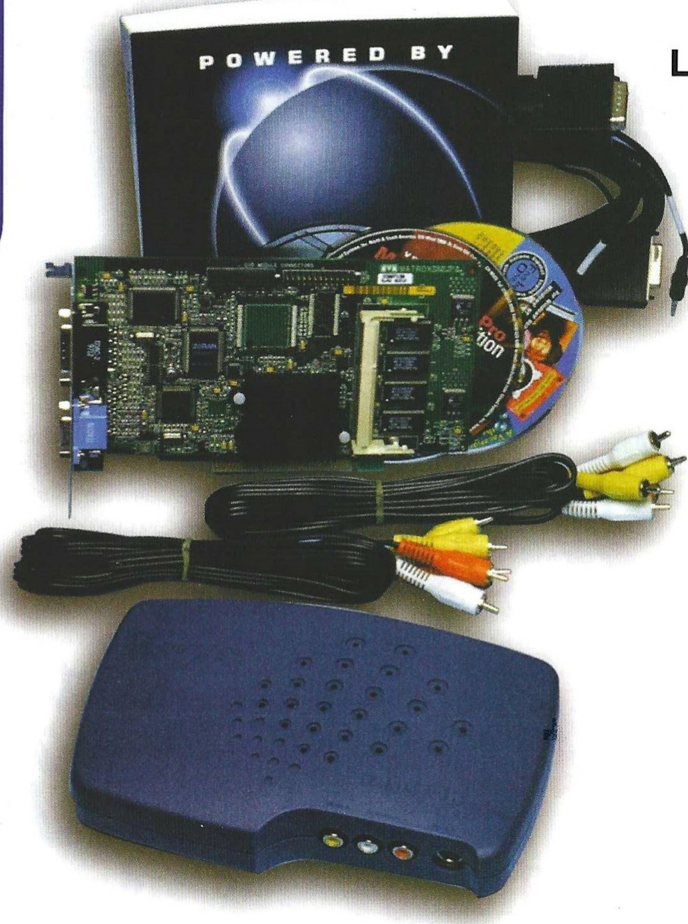


Manuel Sánchez
bradock@mad.servicom.es

Marvel G200



La conocida compañía Matrox presenta un completo kit "dos en uno", compuesto por una tarjeta gráfica 2D/3D y una capturadora, todo ello avalado por su galardonado chip G200.



Como si de verdaderos hermanos se tratase, las tarjetas *Mystique* G200 y *Millennium* G200 conjuntamente hacen realidad este producto, que atesora la mejor tecnología de la compañía. Lo que más sorprende al abrir la caja, es una caja azul de conexiones, no más grande que una cinta de vídeo, que junto con un enorme cable de conexión nos permitirá conectar multitud de periféricos externos, tanto para entrada como salida de señal. Este completo paquete posibilita multitud de combinaciones, tanto para uso exclusivamente de gráficos o edición de vídeo.

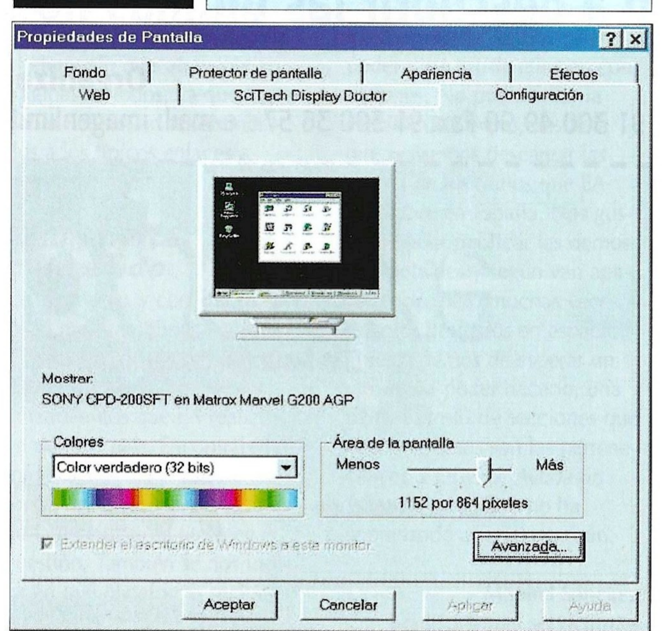
La tarjeta

La versión que hemos probado viene en formato AGP 2X, si bien próximamente se pondrá a la venta una PCI. El *chip* G200 trabaja a 128-bit en *Bus Dual*, cuenta con 8mb de memoria SDRAM, suficientes para cualquier aplicación 2D, si bien es ampliable hasta 16 Mb por si fuera necesario alcanzar mayores resoluciones. El RAMDAC interno alcanza la no despreciable velocidad de 230Mhz, equiparándose a las tarjetas más exigentes del mercado. Gracias a todas estas características podremos disfrutar de 1600x1200 puntos a 24-bit de color y 85Hz., Si incrementamos la memoria llegaremos hasta 1900x1200 con la misma densidad de color y 70Hz, todo ello hasta un máximo de 200Hz de frecuencia vertical a 640x480 y 32-bit. La calidad en 2D es exactamente la misma que cualquier producto *Matrox* de gama alta, es decir muy buena. Por ello no hay que comentar mucho más que ya no sepamos. Donde si merece la pena profundizar es en 3D, ya que ofrece el máximo rendimiento. Basado en la misma tecnología que la *Mystique*, la compatibilidad Direct3D que posee ofrece una resolución máxima de 1152x864 con 8 Mb y 1280x1024 con 16 Mb, alcanzando la alta calidad de imagen de 32-bit con soporte *Z-buffer*. También destaca por un soporte máximo para texturas de 2048x2048 *pixels*, si bien la mayoría de los juegos no superan los 256x256, aunque es cierto que es mejor que exceda que no que falte. Otros aspectos a resaltar son el *trilinear filtering* y el *bump-mapping*. Si bien tiene soporte para OpenGl ICD, actualmente solo existe una versión *beta* del mini-driver, convir-

El software que se incluye es suficiente para comenzar



Es totalmente compatible con todas las conexiones de vídeo.







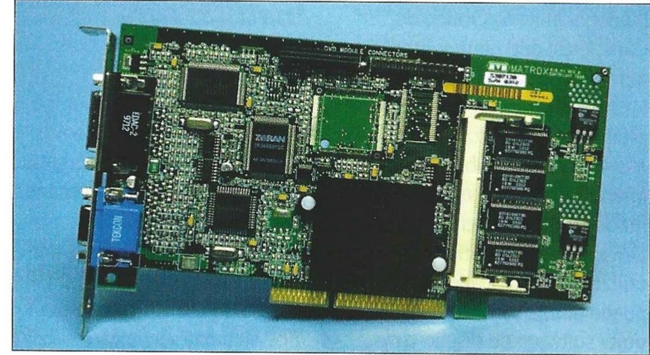
tiendo los comandos a Direct3D para funcionar con aceleración nativa. En Quake 2, podemos jugar con una resolución de 800x600 y 640x480 con 16-bit de color, alcanzando 26fps y 36fps, respectivamente. A resoluciones más altas el juego va lento y se cuelga. Suponemos

Incluye los cables necesarios para poder capturar

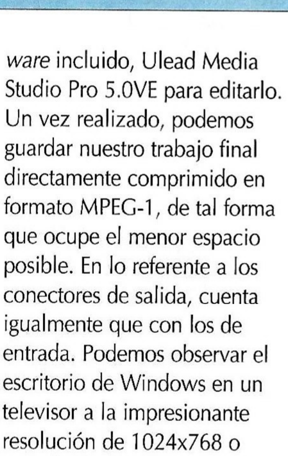
que cuando aparezca la versión final del *driver* estos números se verán incrementados y se solucionaran todos los problemas. Otros juegos que hemos testeado tipo Quake han sido: *Sin, Half-life, Shogo* o *Unreal*. La conclusión final ha sido muy positiva, suavidad de movimientos, excelente velocidad y gran calidad gráfica, todo ello gracias a su *chip* G200.

La capturadora

La mencionada caja azul, cuenta con varias conexiones que pasamos a enumerar. Como entradas, un conector DIN S-vídeo y tres conectores RCA, Dos de ellos para audio estéreo, uno para el canal izquierdo y otro para el derecho. El tercero para el vídeo compuesto. Como es un estándar es posible conectar cualquier dispositivo de entrada como, una cámara de vídeo o una videocasete. Incluso hemos probado con una consola Playstation, para disfrutar jugando en el escritorio del ordenador. Otra posibilidad es usarla como videoconferencia, si contamos con un módem y un programa que lo soporte. Se incluye un cable en forma de manguera que enchufa la tarjeta con la capturadora y aparte se utiliza para conectarla a la entrada y salida de la tarjeta de sonido. El *software* que se acompaña para controlarlos se denomina PC-VCR que es muy sencillo de usar. Con él podemos capturar imágenes fijas en formato BMP y JPG o vídeo en movimiento en formato AVI. La resolución máxima que soporta es de 704x576 en PAL a 30fps, permitiendo la compresión



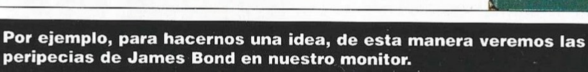
inmediata en MJPEG. La conocida pega en este caso reside en el disco duro, ya que es necesario poseer uno de gran capacidad. Como ejemplo, para conseguir un fichero AVI a la máxima resolución necesitaremos alrededor de 176 Mb/min. En resolución mínima este número decrece hasta los 11Mb/min. Una vez obtenido el fichero final, podemos utilizar el *software* incluido, Ulead Media Studio Pro 5.0VE para editarlo. Un vez realizado, podemos guardar nuestro trabajo final directamente comprimido en formato MPEG-1, de tal forma que ocupe el menor espacio posible. En lo referente a los conectores de salida, cuenta igualmente que con los de entrada. Podemos observar el escritorio de Windows en un televisor a la impresionante resolución de 1024x768 o cuando finalicemos nuestro arduo trabajo con la edición, grabarlo en videocasete para nuestro disfrute y seguro que seremos la envidia de nuestras amistades.



Conclusión

Desde el mismo instante en que desembalamos el producto hasta que finalizamos la fácil instalación, no transcurren más de 30 minutos, lo que dice mucho en su favor. Esta vez la compañía americana ha dado en el clavo, ofreciendo todo lo necesario para trabajar, jugar y divertirse, montando un pequeño estudio de edición en nuestra casa. Posee todo lo necesario para que cualquier aficionado saque el máximo partido a su ordenador. Solo tiene una pega, los requerimientos mínimos son excesivos, pero es el único precio que deberemos de pagar si lo que de verdad queremos es calidad. Si optáis por su compra no desestiméis también el adquirir un HD rápido y de mucha capacidad.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com



Por ejemplo, para hacernos una idea, de esta manera veremos las peripecias de James Bond en nuestro monitor.

FICHA TÉCNICA

MARVEL G2000
MATROX

Dist: Mitrol
Precio: 38.133 pts + IVA

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
Procesador: Pentium II 233
Memoria RAM: 64 Mb.
Disco Duro: 25 Mb.
S.O: Windows 95 ó 98








Maxi Scan A4 Deluxe

Todos nos quedamos con la boca abierta al saber que la empresa Guillemot además de hacer tarjetas de sonido (audio), tarjetas aceleradoras y diferentes periféricos de ocio, además hace escáners.

Las características de Maxi Scan A4 Deluxe son muy similares a cualquiera de gama baja.
Escáner plano A4 de sobremesa SCSI de una sola pasada con una tarjeta controladora SCSI PCI y un Adaptador de electricidad.

Programas

iPhoto Plus es un software de edición, retoque y creación de imágenes. Permite modificar los ficheros, adaptarlos al formato de tus aplicaciones para realizar informes, calendarios o postales. iPhoto Plus está diseñado para sacar el mejor partido a tus fotos y revistas y enviar tus creaciones a través de fax, e-mail o una impresora color. Está disponible en inglés, francés, español, alemán e italiano, con un manual en cada idioma en el CD.
TextBridge es un programa OCR (Reconocimiento Óptico de Caracteres) que permite transformar la imagen de un texto impreso en un fichero de texto estándar y así utilizar los documentos que se reciben en papel (mensajes, periódicos, revistas, libros...) como ficheros de texto.
Driver Twain es el interface de utilización del escáner que puede utilizarse tanto con cualquier software de diseño o de retoque de imágenes, como con los programas suministrados con el escáner. Está disponible en inglés, francés, español y alemán. Diseñado para Windows 95, 98 y NT.



Instalación

No es muy complicada, un usuario que controle un poco el tema Hardware podrá instalarlo sin problemas. Tenemos que abrir el PC para insertar la tarjeta SCSI que trae el escáner. La configuración bajo Windows es muy sencilla gracias al Plug & Play.
La resolución óptica que podemos alcanzar es de 600 x 1200 PPP con una profundidad de color de 36 bit. El escaneo a 36 bit es la profundidad interna del escáner. La imagen deseada es remuestreada a una imagen de 24 bit al importarla en el PC. El interés de esta profundidad de escaneo está en que proporciona unos datos gráficos extras que pueden ser utilizados por el escáner en el proceso de calibración de color.
El escaneo a 36-bit equivale a 12-bit de rojo, 12-bit de verde y 12-bit de azul, que serán remuestreados en color rojo de 8-bit, verde de 8-bit y azul de 8-bit. El dispositivo de calibración del color tiene 4 bits extra para mejorar cada color, lo cual proporciona una escala de saturación de 16 pasos al dispositivo para conseguir la mejor correspondencia con la imagen original.
Si extrapolamos la imagen podemos alcanzar una resolución máxima de 9200 PPP pero realmente aquí es donde se nota su inferior calidad.
Podemos considerar que este escáner que esta muy ligado a los denominados Hacer, no es un producto para profesionales, pero las prestaciones que aporta a un usuario doméstico son más elevadas que las que podemos encontrar en otros productos similares.

Óscar Casado
ocasado@towercom.es



Un producto de mucha calidad y que realmente merece la pena.



FICHA TÉCNICA

MAXI SCAN A4
GUILLEMOT

Dist: GUILLEMOT
Precio: 22.500 pts

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
Procesador: Pentium 133
Memoria RAM: 16 Mb.
Disco Duro: 10 Mb.
S.O: Windows 95 ó 98







Maxi CD-RW

Todos nos acordamos de las antiguas aunque muy prácticas cintas de cassette. Todos tenemos esas cintas donde grabamos nuestros CD´s de música y a nuestros artistas favoritos.

Aunque las tecnologías avanzan a pasos agigantados nos sumergimos de lleno en las grabaciones en CD-Rom aunque pronto llegaran los DVD-R con lo cuales podremos almacenar mas de 10 Gb en un solo disco. Guillemot, empresa líder en el sector de las tarjetas de Audio, nos ha hecho llegar a nuestra redacción una Re-grabadora que posee unas características un poco antiguas para los tiempos que corren. Si queremos adquirir una regrabadora tenemos que tener en cuenta para qué la queremos y si tenemos un equipo con las características mínimas para hacer funcionar dicho producto.
Aquí si que nos quitamos el sombrero y observamos como el Maxi CD-RW no requiere un equipo de altas prestaciones para grabar un simple CD-Rom. Un Pentium 100 con 16 Mb de memoria RAM y un disco duro de al menos 1Gb será más que suficiente para poder utilizar esta regrabadora. También hay que tener en cuenta que su interface IDE hace que no sea necesario tener una tarjeta SCSI instalada en el ordenador como era requisito en las antiguas Philips 2000 y 2600.
La velocidad de lectura es un poco escasa quedándose por debajo de las nuevas grabadoras y regrabadoras que leen a 16X. Ésta únicamente lee los CD-R a 6X mientras que cuando grabamos un simple CD-R o un RW lo haremos a 2X. Aquí no queda muy por debajo ya que son pocas las grabadoras que realizan copias fiables a 4X mientras que ya hay en el mercado hasta de 6X, desde aquí os recomendamos lo que dice el refrán "vísteme despacio que tengo prisa". Es muy normal que nos digan que a más velocidad menor tiempo de grabación pero realmente si de cada 5 CD´s que duplicamos 2 hay que tirarlos no compensa.

Características

Los métodos de grabación son muy variados, desde Track at Once, Disk at Once, Multi-Sesión hasta Fixed/Variable Packet Writing (paquete de escritura Fijo/Variable). Un gran fallo, además del precio 54.990, es que la regrabadora no es compatible con la característica de



oversize, la cual nos permite grabar en un CD de 74 minutos hasta 78, aunque si admite los CD-R de 80. Al ser una rebrabadora posee la cualidad de leer discos CD-RW, este formato no es soportado por todos los lectores pero sí por los DVD que hay en el mercado.
El tiempo de acceso medio de Maxi CD-RW es de 350 Ms y las dimensiones son 42 x 149 x 213 mm "las típicas de una ranura de 5 1/4"

Software incluido

Uno de los mejores software de grabación que hay en el mercado esta incluido gratis con este kit: CD-Right! SE. Un software que es capaz de grabar y regrabar con un simple click de ratón. Ademas para aquellos que son reacios a usar otro software de grabación que no sea Easy CD Pro! les diremos que CD-Right! posee un motor e interfaz desarrollados por los autores de Easy CD Pro, curioso ¿verdad?. Para finalizar para aquellos que quieren comprar y ponerse manos a la obra pueden encontrar, además de todos los cables necesarios de conexión, un CD-R y un CD-RW.

Óscar Casado
ocasado@towercom.es

FICHA TÉCNICA

MAXI CD-RW
Dist: GUILLEMOT
Precio: 54.990 PTS

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
Pentium 100, 16 Mb. RAM, ranura 5 1/4, Windows 98 y Windows 95.





MP3 (Y II) PLAYERS

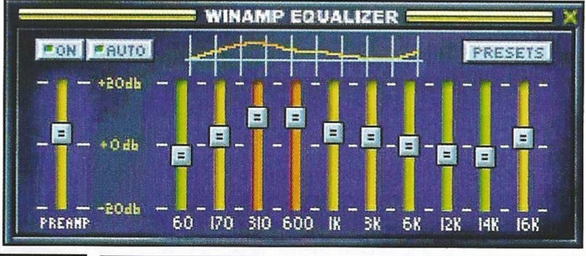
Música hasta el infinito

Como cita obligada, la segunda entrega de esté formato llega puntualmente, con el fin de extraer una conclusión final sobre el tema.

Si bien el pasado mes, dimos buena cuenta de las características más importante de este famoso formato y de su utilización, este mes vamos a comentar dos de los principales *players* existentes para nuestro uso particular y una utilidad muy interesante que hemos descubierto navegando por Internet. Se ha creído conveniente la elección únicamente de estos dos, a pesar de los muchos que existen, por la sencilla razón de entrar ampliamente en sus características técnicas, ya que enumerar todos los *players* existentes no hubiera servido para mucho, pudiendo disponer de está información directamente en Internet. Del mismo modo que es posible convertir un fichero WAV a MP3 también existe la operación contraria, por lo que este tipo de utilidades no son únicamente validas para escuchar la música, sirven para convertir el archivo a su estado original.

El número uno

Para todos aquellos que estáis metidos de lleno en el tema, no se puede discutir lo indiscutible, el número uno por excelencia dentro de todos los reproductores MP3, es sin lugar a dudas **Winamp**. Se puede decir incluso, que ha servido de vehículo comunicador entre los diferentes usuarios del mundo informático, para darse a conocer al formato propiamente dicho y a él mismo de forma conjunta. Estamos disfrutando de está utilidad desde el año 97, con interesantes actualizaciones, consolidándose hoy en día como imprescindible para reproducir cualquier fichero MP3, sin olvidar que también soporta otros formatos como: WAV, MID, MOD, VOC, CDA o S3M, entre otros muchos. Su virtud principal, sin entrar en detalles, consiste en ofrecer la máxima calidad de audio digital en un formato de tamaño reducido. Sus principales características son: un diseño exclusivo de controles básicos, *play*, *stop*, *pause*, rebobinado hacia delante o atrás, analizador de espectro y osciloscopio integrado. Información de la canción: autor, título, tiempo, *bitrate*, *sample rate*. Controles adicionales: barra de posición, balance, volumen, ecualizador, lista de canciones, repetición y selección aleatoria; además, todas las ventanas adicionales que carguemos se ajustan con la principal, de forma automática. Con la utilidad *playlist*, podemos crear nuestra propia lista de canciones, editándolas una a una, con su información individual de artista, álbum o año.

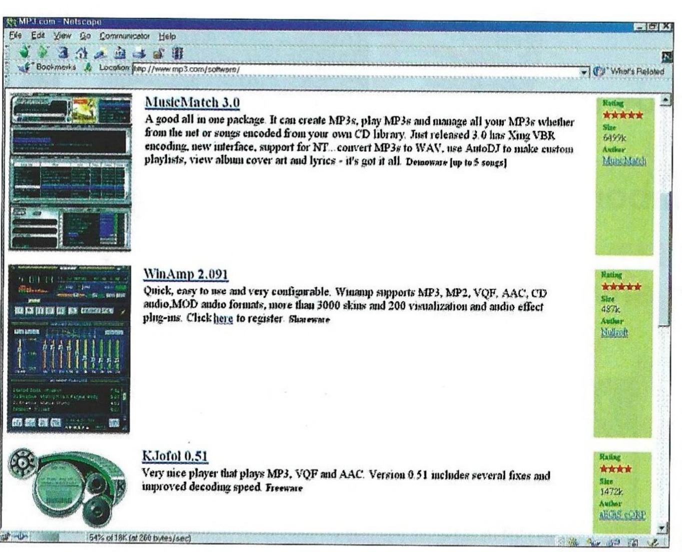


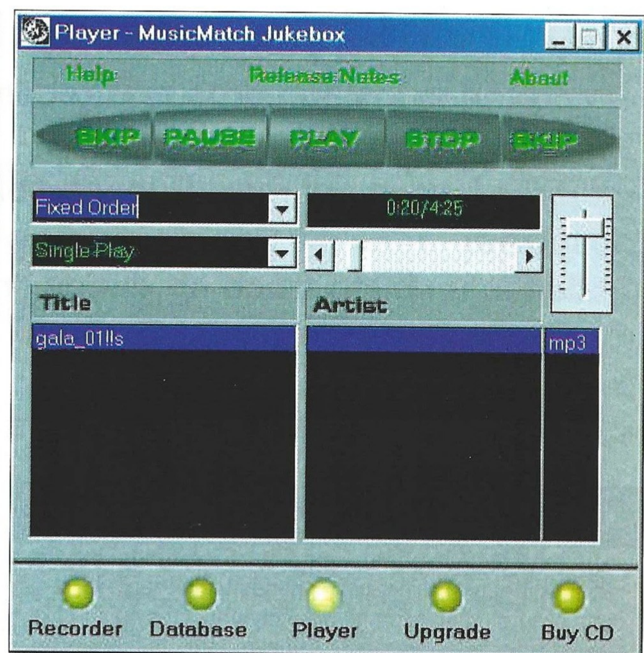




Winamp sigue siendo desde el año 97 el número uno de los reporductores MP3 entre otros formatos.









Winamp permite seleccionar un player adicional y reunirlo todo en uno solo.

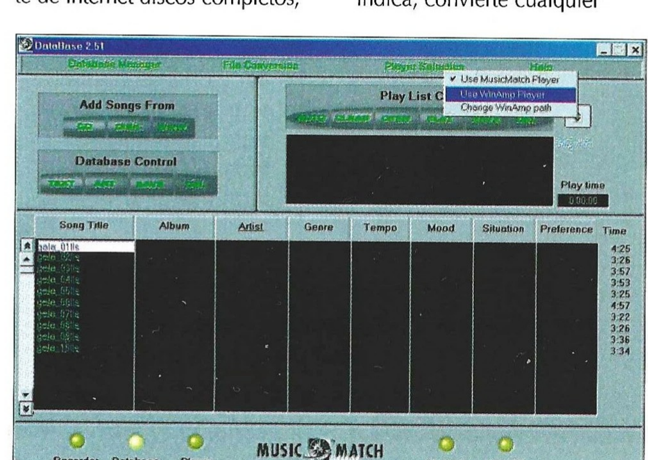
Ofrece una completa información referente a duración global o individual y puede funcionar sin necesidad del modulo principal, ya que posee sus propios controles. El ecualizador gráfico de 10 bandas, cuenta con su propio pre-amplificador, posibilidad de grabar las distintas modificaciones por canción individualmente, ejecutándose siempre, si lo deseamos, al mismo tiempo que el modulo principal. Pero lo que más ha favorecido en darlo a conocer rápidamente, es la inmensa cantidad de *skins*, diseños de la cabecera principal, actualmente unos 1200 y de *plug-ins*, añadidos visuales y corrección de audio, unos 100. Ya que es posible la creación propia de estos por parte del usuario, muchos diseños extravagantes y originales se dan cita en la red, con el único fin de poder descargarlos y disfrutar de ellos. Como dos apuntes finales, sus creadores participaron activamente en la creación de la página WEB **www.mp3.com** y la última versión aparecida hasta el momento, es la v2.091, con fecha 13 de enero de 1999.

El número uno por excelencia es Winamp

Music Match Jukebox

Este interesante programa de la firma *Xing Technology*, no intenta en ningún momento servir de competencia a **Winamp**, ya que solo hemos de observar, que posee la opción de seleccionar un *player* adicional, como se puede observar en la foto que se acompaña. El objetivo principal de esta utilidad es reunirlo todo, en uno solo. Contamos con una base de datos estructurada, su reproductor propio, extractor de fichero WAV e incluso la posibilidad de codificarlo a formato MP3.

Desde el menú principal, se nos presentan todos los caminos posibles para llevar a cabo lo que deseemos. A primera vista sorprende un botón, *Buy CD*, que es nada más y nada menos, para poder comprar directamente de Internet discos completos, desde páginas asociadas con está utilidad. Por lo tanto, como es totalmente compatible con cualquier utilidad, nos servirá de complemento ideal.
Actualmente la última versión aparecida es la v3.0, ocupando unos 6,5mb.



MP3toEXE

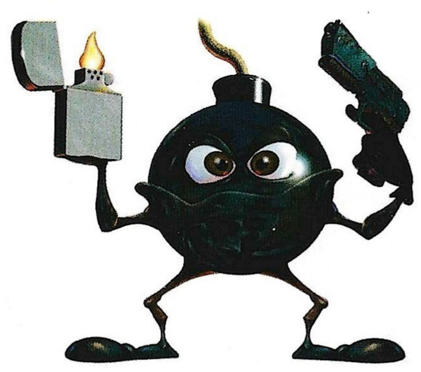
Está utilidad, para la gran mayoría desconocida, está disponible en Internet en su versión v1.5 y distribuida en concepto *shareware*. Como su propio nombre indica, convierte cualquier fichero MP3 en auto ejecutable. Antes de realizar está operación, podemos incluir gran cantidad de datos: título, artista, álbum, año, genero o algún comentario. Podemos de igual modo, modificar el aspecto final de reproductor con distintas opciones o distribuirlo en disquetes, con la opción de dividir en varios ficheros de un mismo tamaño. Creemos que es una herramienta interesante, que para poder disfrutar completamente de ella deberá ser registrada, abonando una pequeña cantidad de 15$ al autor.

Conclusión final

Esperamos que la información del pasado mes y esté, sean de utilidad. En meses posteriores hablaremos del ya puesto en funcionamiento nuevo formato, el MP4 que os adelantamos que tendrá un ratio de compresión de 40/1, donde podremos tener 40 CDs de audio en un CD-ROM de datos.

Mariano Terrón
mateto@hotmail.com

TRUCOS CONSOLA



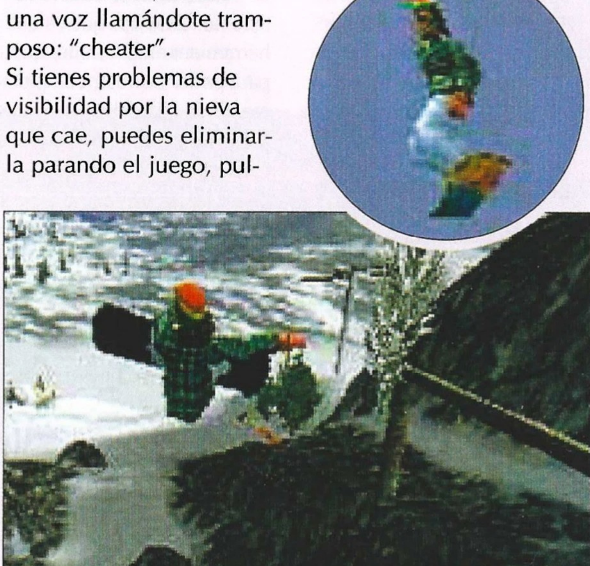
¡ MÁNDANOS YA TUS TRUCOS !
Como todos los números te ofrecemos una selección de los
mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros.
Si tienes un buen truco no dudes en enviarlo:

PC PLAYER -TRUCOS MAIL-
C/ Aragoneses,7 Madrid 28108
e-mail: pcplayer@towercom.es



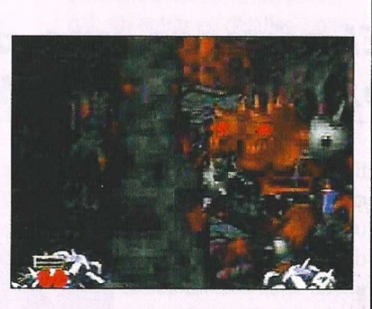
COOLBOARDERS III. PSX.

Para disfrutar más de tus descensos en nieve, prueba estos divertidos trucos para este juego.
Créate un torneo nuevo e introduce como nombre del jugador los siguientes códigos: **WONITALL** para poder bajar todas las pistas, **OPEN_EM** para poder seleccionar a todos los personajes, **SHOWPOS** para ver las coordenadas de la posición de tu personaje y **BIGHEADS** para poner a tus personajes en modo cabezón. Para este último truco deberás pausar el juego para que cambien las cabezas y puedes usar L2 y R2 para cambiar el tamaño de las cabezas. Si todos estos trucos los has introducido correctamente, sonará una voz llamándote tramposo: "cheater".
Si tienes problemas de visibilidad por la nieva que cae, puedes eliminarla parando el juego, pulsando varias veces la tecla cruz y volviendo al juego. Esto hará desaparecer la nieve que cae.
Si lo que quieres es ver en qué fecha se creó tu juego, pulsa en la pantalla de selección entre un jugador y multijugador, las teclas: L1+L2+R1+R2. En la esquina inferior derecha aparecerá una fecha.
Para controlar la posición de la cámara durante el juego, pulsa la tecla [Select], para variar el punto de vista.
Durante la repetición podrás variar la velocidad del vídeo con la tecla [Izquierda] y pausarlo con la tecla [Abajo].



HEXEN 64. N64.

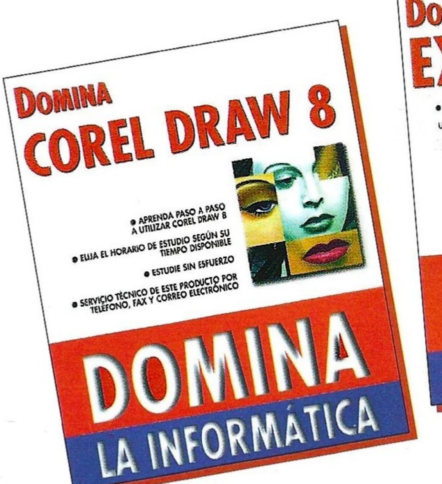
Son pocos los juegos en primera persona para las consolas, pero con nuestros trucos podrás disfrutar al máximo de este gran título.
Primero tendrás que habilitar el menú de trucos. Para eso pausa el juego con la tecla [Select] y pulsa: C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha. Aparecerá una nueva opción. Entrando en ella conseguirás:
Invencibilidad: C-Izquierda, C-Derecha, C-Abajo.
Vida: C-Izquierda, C-Arriba, C-Abajo(2).
Armas: C-Derecha, C-Arriba, C-Abajo(2).
Todos los objetos de los puzzles: C-Arriba, C-Izquierda(3), C-Derecha, C-Abajo(2).
Todos los artificios: C-Arriba, C-Derecha, C-Abajo, C-Arriba.
Todas las llaves: C-Abajo, C-Arriba, C-Izquierda, C-Derecha.
Atravesar paredes: C-Arriba(20), C-Abajo. Este truco te puede ayudar a encontrar las habitaciones ocultas de cada nivel.

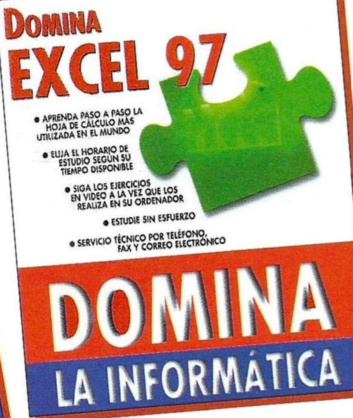


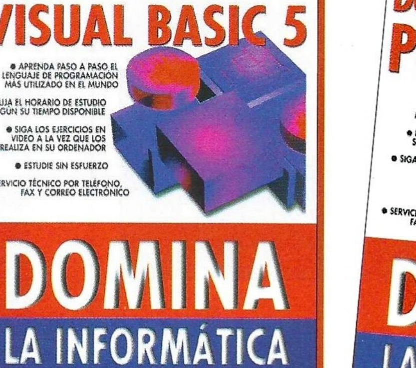
CASTLEVANIA 64. N64.

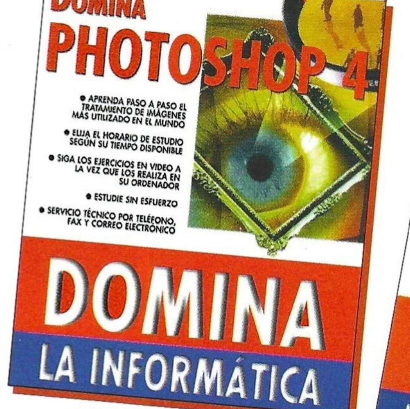
Si ya has terminado este juego, pero quieres seguir disfrutando de él, todavía puedes intertar terminarlo en modo Experto.
Para ello termina el juego en modo Hard, disfruta de los créditos y salva el juego.
Vuelve a comenzarlo, pero esta vez dispondrás de un nivel de dificultad nuevo, modo Expert el cual es más dificil.

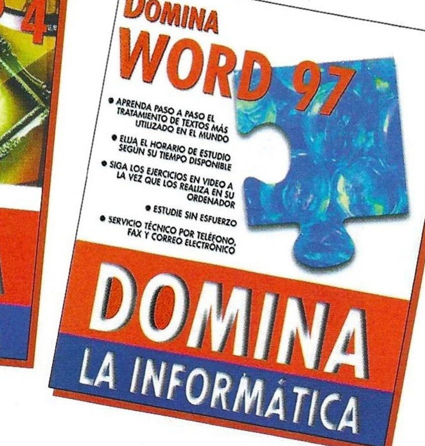










APRENDER ES FÁCIL

DOMINA
INTERNET 98
• APRENDA PASO A PASO A UTILIZAR INTERNET
• ELIJA EL HORARIO DE ESTUDIO SEGÚN SU TIEMPO DISPONIBLE
• ESTUDIE SIN ESFUERZO
• SERVICIO TÉCNICO DE ESTE PRODUCTO POR TELÉFONO, FAX Y CORREO ELECTRÓNICO
Incluye conexión a Internet
DOMINA
LA INFORMÁTICA

DOMINA
3D STUDIO MAX 2.5
• APRENDA PASO A PASO A UTILIZAR 3D STUDIO MAX 2.5
• ELIJA EL HORARIO DE ESTUDIO SEGÚN SU TIEMPO DISPONIBLE
• ESTUDIE SIN ESFUERZO
• SERVICIO TÉCNICO DE ESTE PRODUCTO POR TELÉFONO, FAX Y CORREO ELECTRÓNICO
DOMINA
LA INFORMÁTICA

GRACIAS A



DOMINA
INTERNET 98
• APRENDA PASO A PASO A UTILIZAR INTERNET
• ELIJA EL HORARIO DE ESTUDIO SEGÚN SU TIEMPO DISPONIBLE
• ESTUDIE SIN ESFUERZO
• SERVICIO TÉCNICO DE ESTE PRODUCTO POR TELÉFONO, FAX Y CORREO ELECTRÓNICO
DOMINA
LA INFORMÁTICA



ABETO editorial

C/ Aragoneses, 7
28108 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Tel.: 91 661 42 11* Fax: 91 661 43 86
http://www.abetoed.es

F-16 MULTIROLE FIGHTER

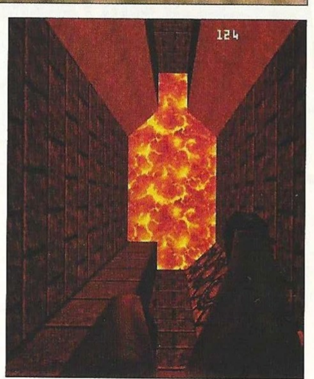
Aunque en este tipo de juegos no son muy frecuentes los trucos, hemos encontrado unas ayudas que seguro te serán muy útiles.
Pulsa [T] y teclea en la línea de mensajes los siguientes códigos:
you got what i need: Munición Limitada.
food goes here: Recarga las armas del avión.
big gulp: Llena el depósito del avión de combustible.
youre here forever: Invencible.
damn that corner: No puedes chochar.
Chiliburger: Te repara los daños del avión.
Spindive: Serás inmune a los disparos.
Prueba estas ayudas, porque algunas también funcionan si pilotas el Mig 29.



MONTEZUMA`S RETURN



Para jugar en cualquier nivel, excepto en los niveles extras, no introduzcas ningún nombre de jugador, y borra todos los nombres que tengas ya creados. Cuando comiences una nueva partida todos los niveles estarán disponibles. Si lo que quieres es invencibilidad total, teclea "mrgod" para conseguirla.



TOMB RAIDER III



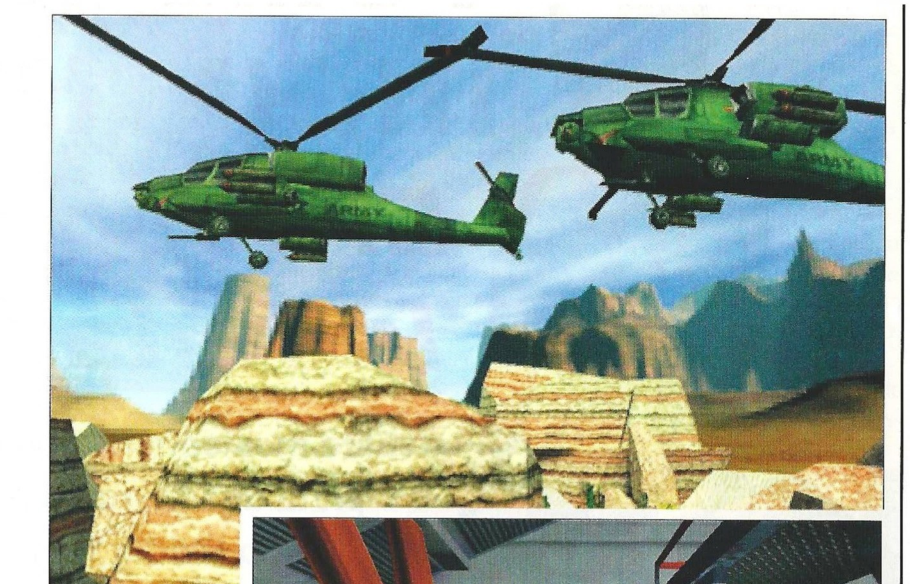


Para finalizar con el examen profundo al que hemos sometido a Tomb Raider III, os publicamos los trucos que hemos encontrado.
Los trucos son para pasar de nivel y para conseguir todas las armas. Los dos comienzan igual:
Saca las pistolas, da un paso hacia atrás (con la tecla de andar pulsada), un paso hacia delante, agáchate, levántate, da tres vueltas completas en cualquier dirección y:
- salta hacia atrás para conseguir todas las armas y los objetos.
- salta hacia delante para pasar de nivel.

Te hacemos algunos comentarios a estos trucos:
Debes tener las pistolas para poder hacer estos trucos, en alguna ocasión te verás sin ellas.
Asegúrate de sacar las pistolas, no sirve cualquier arma que tengas.
Calcula que Lara tenga suficiente espacio para hacer todos los movimientos. Si los saltos son incompletos y choca contra algún objeto, Lara explotará.
El pasar de un nivel a otro no significa conseguir todos los objetos que el nivel contiene, debes jugar el nivel para conseguirlos. Sobre todos los que son imprescindibles para llegar a la última localización.

HALF LIFE

Aquí tenéis todos los trucos para la consola de comandos de este fantástico arcade.
Antes de poder disfrutar de todas estas ayudas deberéis hacer un par de pasos para poder activarlas.
Primero deberéis iniciar el juego con el comando "hl.exe –console", para habilitar en el juego la opción de la consola. Para acceder a ella debéis pulsar la tecla [º](a la izquierda del 1).
Una vez activada la consola, teclear: "sv_cheats 1".
Ahora podréis introducir los siguientes trucos:
/GOD - Modo dios.
/NOCLIP - Atravesar paredes y volar.
/NOTARGET - El personaje es ignorado por los enemigos.
/Impulse 101 – todas las armas, munición y carga del traje.
/MAP xxxx - Para ir al mapa:
Nombres de los mapas:
Modo un jugador:
c0a0; c0a0a; c0a0b; c0a0c; c0a0d; c0a0e.
c1a0; c1a0a; c1a0b; c1a0c; c1a0d; c1a0e.
c1a1; c1a1a; c1a1b; c1a1c; c1a1d; c1a1f.
c1a2; c1a2a; c1a2b; c1a2c; c1a2d.
c1a3; c1a3a; c1a3b; c1a3c; c1a3d.
c1a4; c1a4b; c1a4d; c1a4e; c1a4f; c1a4g; c1a4i; c1a4j; c1a4k.
c2a1; c2a1a; c2a1b.
c2a2; c2a2a; c2a2b1; c2a2b2; c2a2c; c2a2d; c2a2e; c2a2f; c2a2g; c2a2h.
c2a3; c2a3a; c2a3b; c2a3c; c2a3d; c2a3e.
c2a4; c2a4a; c2a4b; c2a4c; c2a4d; c2a4e; c2a4f; c2a4g.
c2a5; c2a5a; c2a5b; c2a5c; c2a5d; c2a5e; c2a5f; c2a5g; c2a5w; c2a5x.



c3a1; c3a1a; c3a1b.
c3a2; c3a2a; c3a2b; c3a2c; c3a2d; c3a2e; c3a2f.
c4a1; c4a1a; c4a1b; c4a1c; c4a1d; c4a1e; c4a1f.
c4a2; c4a2a; c4a2b; c4a3.
c5a1.
Multijugador:
boot_camp, bounce, datacore, lambda_bunker, snark_pit, stalkyard, subtransit, undertow.
Pista de entrenamiento:
t0a0; t0a0a; t0a0b; t0a0b1, t0a0b2; t0a0c; t0a0d.
Inicia el juego con "hl.exe –dev –console" para el siguiente comando de consola:
/GIVE xxxx - Para conseguir los siguientes objetos:
Armas:
weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun
weapon_mp5
weapon_python
weapon_rpg
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine
Objetos:
item_airtank
item_antidote
item_battery
item_healthkit
item_longjump
item_security
item_sodacan
item_suit
Munición:
ammo_357
ammo_9mmAR
ammo_9mmbox
ammo_9mmclip
ammo_ARgrenades
ammo_buckshot
ammo_crossbow
ammo_egonclip
ammo_gaussclip
ammo_glockclip
ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip
Disfruta de todos estos trucos.





TOMB RAIDER III. (Y III)

El desenlace en la Antártida

Este mes concluimos con la solución completa de la tercera aventura de Lara Croft. Tomb Raider III nos está haciendo pasar muy buenos ratos pero también algún que otro quebradero de cabeza.

La complejidad de algunos pasajes puede acabar con la paciencia de más de uno. Pero para que no te desanimes y consigas finalizar el juego, aquí tienes la última parte de nuestra solución.

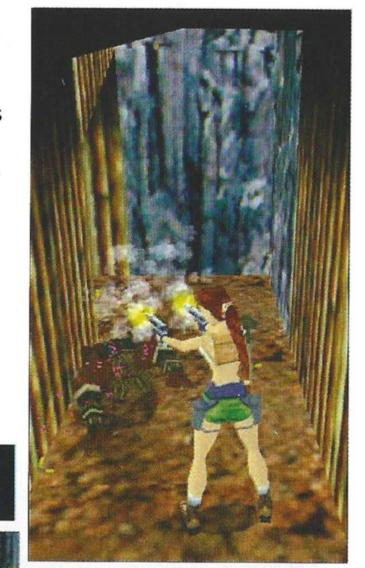
Isla del Pacífico Sur. Fase 1. Villa Costera

Objetivo: Encontrar, desde la laguna, el camino al poblado. Allí encontrar una choza en un árbol que cobija a un soldado herido. Éste nos dará un mapa para guiarnos en el siguiente nivel

Enemigos: 23. **Objetos**: 25, más 1llave, 3 Piedras de la Serpiente y 5 gemas. **Secretos**: 3.

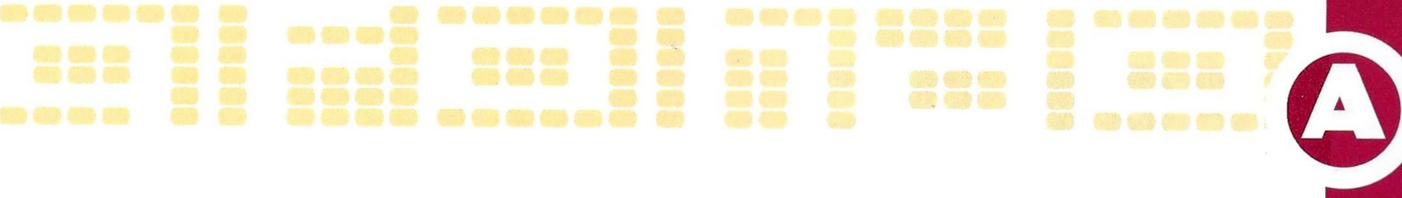
Éste, como otros niveles, se puede resolver por varios caminos. Te vamos a explicar él que nosotros hemos seguido. Dependiendo de los caminos que tú elijas encontrarás más o menos objetos, vías más complicadas e incluso distinto número de secretos de fase. En algunos casos te ahorrarás muchos problemas, pero también te impedirán llegar al final con todos los secretos encontrados, requisito imprescindible para acceder al nivel secreto del juego.

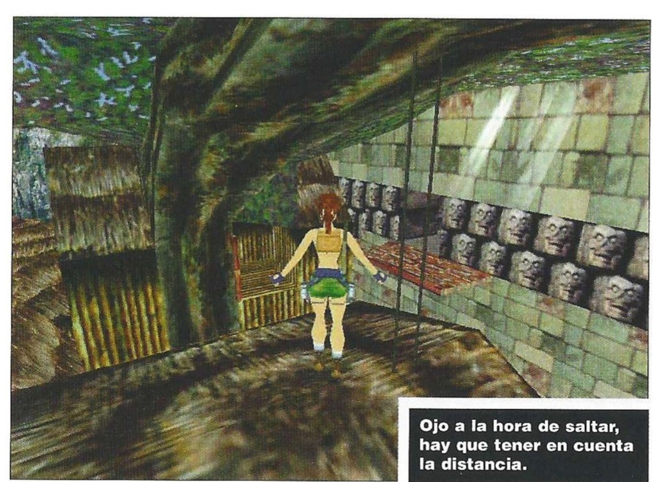
Comenzamos nadando en una pequeña laguna. En el fondo de esta podremos encontrar la llave del naufrago. La cogemos y nos dirigimos a la playa con palmeras. En esta playa encontramos una choza, desde la entrada de la cual, saltando sobre unas rocas llegamos al **primer secreto**. Dentro de la choza podremos usar la llave. Se abre una trampilla que nos conduce a una gran sala llena de agua. En el fondo de esta sala hay dos cocodrilos que será mejor eliminar para evitar futuros problemas. Saltamos hacia el primer saliente y comenzamos la ascensión. Tendremos que descolgarnos como un mono en un par de





Tendremos que esperar a que pasen todos los peligros para poder avanzar.





Ojo a la hora de saltar, hay que tener en cuenta la distancia.

ocasiones para llegar hasta una gema en la parte superior. Desde esta zona, y con un salto normal, alcanzaremos el último saliente de la zona hacia el pasadizo que nos conduce a un puente de madera. Saltando desde la parte derecha del puente llegamos al **segundo secreto**. Volvemos al puente para llegar a una sala. Esta sala tiene una trampa activada por luz. La podremos evitar pulsando un interruptor antes de pisar sobre la zona iluminada. Saltamos hacia la nueva gema y caemos por un túnel. Llegaremos al poblado infectado de caníbales. En una cueva oscura del poblado se encuentra el **tercer secreto**. El poblado se encuentra dividido en dos partes separadas por una trampilla, para poder pasar por ella tendremos que pulsar una polea cerca del pantano.

Es imprescindible encontrar las dos llaves

Otra polea nos permite acceder por una escalera a los tejados de las cabañas. En uno de ellos podremos saltar hacia una pared donde nos espera un indígena. La zona está protegida por llamas que podemos desactivar en una de las chozas. Una vez salvada esta zona podremos llegar, desde la catarata del poblado, a un pasadizo que nos lleva a la cabaña del prisionero. El mapa que nos dará será necesario para cruzar el pantano.

Tenemos que cruzar el pantano para llegar al lugar del accidente.

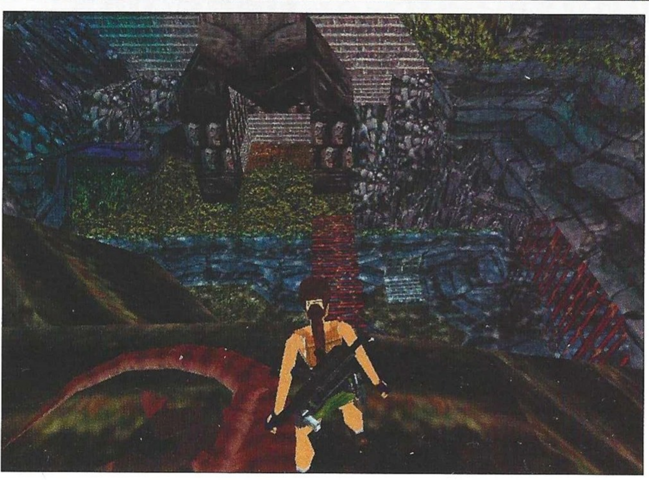
Isla del Pacífico Sur. Fase 2. Lugar del accidente

Objetivo: Cruzar el pantano hasta el lugar del accidente. Encontrar las dos llaves que activan la metralleta del avión y encontrar la salida del nivel. **Enemigos**: 41. **Objetos**: 23, más 2 llaves y 4 gemas. **Secretos**: 3.

Para cruzar el pantano debemos ir saltando de nenúfar en nenúfar hasta llegar al otro extremo. No todos los nenúfares son seguros, por lo que debes guiarte por el mapa que te han dado para llegar con éxito a tu destino. En el lado final del pantano se encuentra el **primer secreto**. Una vez en el lugar del accidente debemos encontrar las dos llaves que activan la metralleta. La primera la encontraremos en una cueva cerca del morro del avión. Llegaremos a una gran sala donde nos espera un hombre. Si le disparamos se enfrentará a nosotros; es mejor aliarse con él para eliminar a los raptores. En la sala de las estaláctitas encontramos un pequeño volcán con los restos del comandante Bishop, entre los que se encuentra una de las llaves. Para escapar con vida al T-Rex, te aconsejamos que te escondas en una de las puertas hasta que lo elimineis. Antes de abandonar esta sala, encontrarás junto al árbol el acceso al **segundo secreto**. Luego vuelve a la zona del accidente. En la cola del avión hay otros dos hombres y un pasadizo que nos conduce a una nueva sala con un río poblado de pirañas. No intentes cruzar el puente porque se hundirá. Antes escala la pared y el árbol de esta orilla hasta llegar a tener a tiro a un raptor colgado de una cuerda. En tu ascenso, podrás encontrar el **tercer secreto** saltando un poco más arriba de lo previsto. Cuando dispares al raptor colgado éste caerá al agua y distraerá a las









Nos tenemos que adentrar en el río para poder continuar con la aventura.

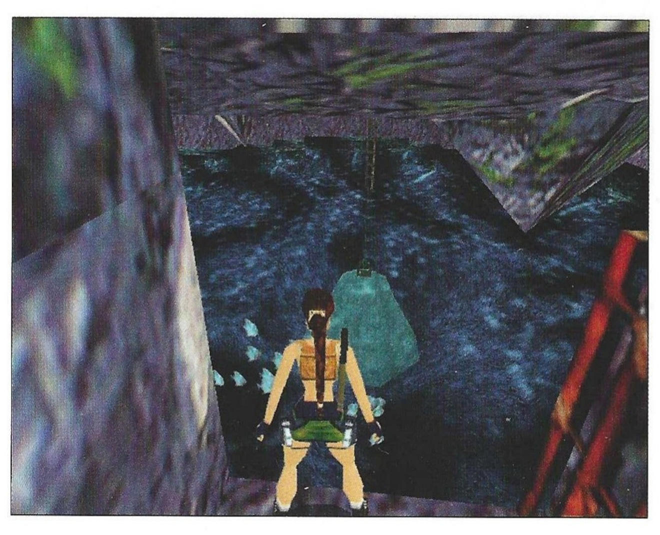
pirañas, para que puedas cruzar el río y pulsar la palanca sumergida. En el templo al que llegaráss está el cadáver del teniente Tuckerman y la segunda llave.
Vuelve al avión pero esta vez entra por el techo. Para ello sube a él descolgándote cerca de la puerta. Una vez en el interior, usa en la cabina las dos llaves y sal a utilizar la metralleta. Elimina a todos los raptores que salen, cuando dejen de aparecer, dispara hacia los muros que están sobre el ala izquierda del avión. Esto te abrirá un acceso al templo de la siguiente fase. En este nivel hay algunas salas y puzzles que no te hemos contado, descúbrelos para conseguir más objetos y armas.

El pilar central tiene una gema que se ilumina

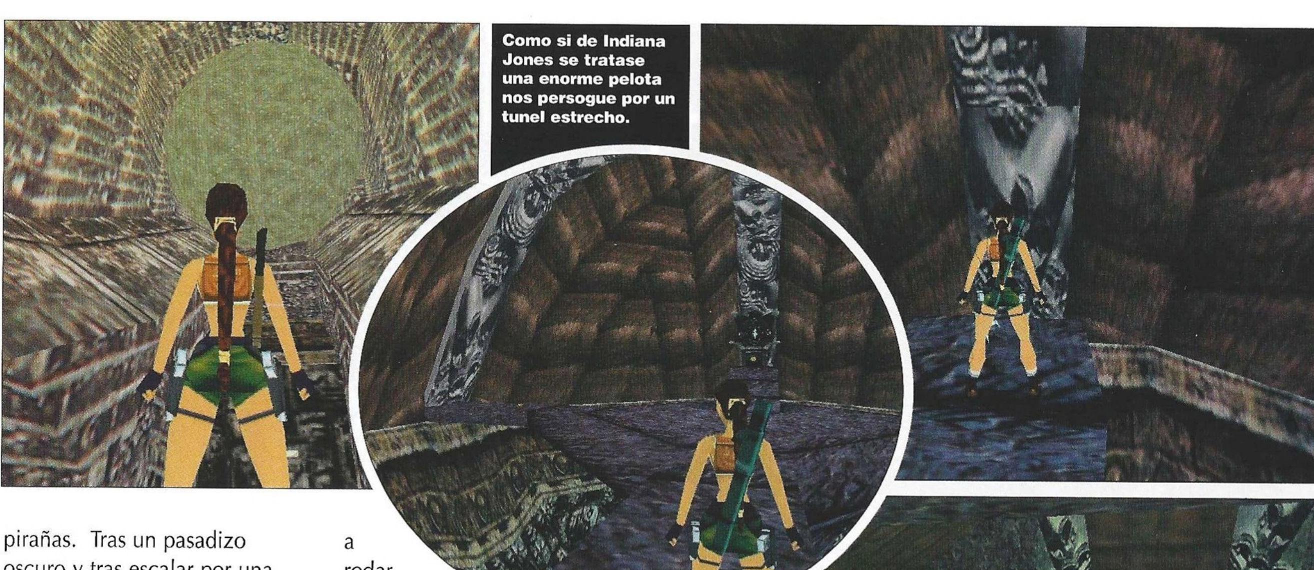
Isla del Pacífico Sur. Fase 3. Madubu Gorge

Objetivo: Encontrar el kayak. Descender por el río hasta encontrar un lugar donde encontrar un punto en el que bajarnos de él. Vaciar la laguna y encontrar la salida.
Enemigos: 16. **Objetos**: 12, más 7 gemas. **Secretos**: 3.

Nos encontramos frente a una catarata que nos servirá para poner a prueba un nuevo vehículo, el kayak. Primero tendremos que encontrarle. Para eso tendremos que cruzar el río descolgándonos por las piedras que se encuentran a la izquierda de uno de los pilares que flanquean el puente levadizo y bajar hasta la roca que hay en el centro del río. En este punto podemos tomar dos caminos, uno largo con el cual conseguiremos los secretos y objetos de este nivel, y otro corto mucho más sencillo. El camino corto consiste en saltar hacia la orilla contraria para agarramos. En uno de los pilares del puente levadizo hay un pulsador. Volvemos por donde hemos venido y nos subimos al punto de inicio del nivel. En la cueva de la que salen los primeros murciélagos está el kayak para comenzar nuestro descenso. El camino largo consiste en saltar hacia la orilla para irnos hacia la izquierda, hacia la gema que se ve al fondo. Una vez la tengamos, pulsaremos el botón que abre la puerta. Por esta puesta llegaremos a un arco del cual nos colgaremos para cruzar el río. Continuaremos hasta encontrarnos con un par de rampas, después de las cuales caeremos en una zona oscura. Pasaremos un puente de madera y otro de piedra sobre el río hasta conseguir otra gema. Tras llegar a una sala y pulsar un botón, volveremos sobre nuestros pasos hacia una zona con espinas por donde treparemos. El **primer secreto** se encuentra tras una puerta en una catarata. Saldremos de la sala colgándonos del techo hacia un pasaje con tres pilares. El pilar central tiene una gema pero se enciende cuando le pisamos. Para evitar esto podemos saltar por encima de la gema. Continua hasta encontrar otra gema junto a una piscina llena de





Como si de Indiana Jones se tratase una enorme pelota nos persogue por un tunel estrecho.

pirañas. Tras un pasadizo oscuro y tras escalar por una pared de piedra encontrarás otro kayak. El **segundo secreto** se encuentra en una cabaña, un poco más allá. Tendrás que saltar hacia una plataforma de madera, pero cuidado, es una zona muy problemática. Una vez solucionada esta zona vuelve al kayak, abre la reja y a rodar cuando pases, descuélgate por la pasarela y evitarás que comience a rodar. Sigue con tu remontada hasta una zona donde verás un cable para deslizarte. Dirígete hacia él y entra en una zona sobre el tapón. Con el pulsador que

Ten cuidado con el canal de la piedra redonda

prepárate para una sesión de aguas bravas. Acostrúmbrate al uso del kayak antes de comenzar tu descenso, porque tendrás que sortear trampas, caídas y zonas de rápidos con el menor daño posible.
Desciende por el río hasta una gran sala con una cadena y un gran tapón. Al pasar los rápidos, en una cascada ancha, encontrarás una cueva con plataformas de roca a los lados, remando bajo la cascada encontrarás otra gema y algunos objetos, el **tercer secreto**. En la sala del tapón, hay una salida a contracorriente que te conduce a una zona donde puedes bajarte del kayak. Este es el comienzo de una gran ascensión hacia el principio del nivel. Remonta el curso del río ayudándote de paredes, techos y rocas. Tras una considerable ascensión, llegarás hasta un pasillo con varias rocas rodantes. La forma que tienes de evitarlas es agacharte en los escalones del pasillo. Hay otra que empezará encontrarás moverás la cadena y abrirás una nueva salida. Continuando hacia la luz saldrás directamente a la sala donde dejaste el kayak. Es hora de volver al río y saltar por el hueco que has abierto. En la sala donde sales, tira del pulsador que se encuentra sumergido y acaba el nivel.

Isla del Pacífico Sur. Fase 4. Templo de Puna

Objetivo: Deslizarte por el templo repleto de trampas hasta encontrar al jefe del lugar y recuperar la reliquia.
Enemigos: 9. **Objetos**: 10, más la reliquia y 2 gemas. **Secretos**: 1.
Coge el pasillo de la derecha y elimina a todos los indígenas. Sube por las escaleras hasta una gran sala con unas ruedas en ella. Observa las ruedas. Tienes que pulsar los cuatro pulsadores que se encuentran en las esquinas de la sala para que se abra la puerta. Puedes protegerte de las ruedas agachándote en los espacios entre ruedas y puedes pasar sobre ellas con un salto largo cuando las ruedas estén en la parte baja de la sala. Una vez abierta entra por la puerta hacia el nuevo puzzle. Una pequeña sala con el techo lleno de espinas. Para poder pulsar las palancas tranquilamente mueve un bloque que evitará que se caiga el techo. Ahora mueve los pulsadores. La siguiente sala es un canal de una piedra rodante, pero no es una, son dos ruedas rodantes. Tienes que evitar corriendo la primera, girar a la derecha en el pasillo y evitar la segunda hasta llegar a una sala con varios indígenas esperándote. En el principio del nivel ahora puedes volver por el pasillo inicial, al recodo de la escalera, para descubrir el **único secreto** del nivel. Vuelve hacia el pasillo inicial y entra por el pasillo de la izquierda hacia la







La sala del trono es muy espctacular, y tendremos que hacer una conjunción de acciones.

sala del trono. Dispara tu armamento pesado y no pares de saltar para evitar sus rayos y las nubes de veneno. Cuando haya muerto, recoge la reliquia, el puñal de Ora.
Es el momento de dirigirte a tu último emplazamiento, la Antártida.

Es hora de ponerse el abrigo para no pasar frío

Antártida. Fase 1. Antártida

Objetivo: Abandona la zona del barco y encuentra el bote neumático. Con éste dirígete al complejo, activa el generador y encuentra la llave que te conduce a la oficina del Dr. Willard.
Enemigos: 31. **Objetos**: 24, más la barra, 2 llaves y 3 gemas. **Secretos**: 3.
Apareces frente a un gran barco. Para poder navegar por las heladas aguas tienes que coger el bote de salvamento del barco. Para llegar al barco dirígete a su parte posterior, salta sobre la cubierta y entra en él. En la sal de máquinas encontrarás una palanca que te permite acceder hasta la zona de lanzamiento del bote. Una vez suelto el bote sal hacia la cubierta. Por la parte derecha de la cubierta llegarás hasta el **primer secreto**, escondido en una cueva. Deslízate por la cubierta hasta llegar al bote. Una vez en él, por un lateral del barco, llegarás hasta la torre que controla la verja. A mitad de camino, aproximadamente, encontrarás una zona donde puedes dejar el bote. Trepa por la escalera de hielo y descubre el **segundo secreto**. Vuelve al bote y continúa por el túnel. Deja el bote junto a la bandera y súbete a la estructura para cruzar hacia la cueva. Por ese pasadizo llegarás hasta el tanque de combustible. Continúa por la cueva de la izquierda hasta unas oficinas con unas puertas correderas. Ten cuidado con éstas y sube hasta las oficinas, allí te espera la palanca. Ahora vamos a poner el marcha el generador de la estación. Tírate por el tubo que está junto al tanque, bucea hasta una zona con varios tubos con llaves. Gira la segunda y la cuarta llave. Esto abrirá una puerta un poco más adelante y podrás poner en marcha el generador. Con electricidad, las puertas que cierran a los perros se pueden abrir, allí encontrarás la llave que controla de verja.
Abandona las oficinas y dirígete a la única torre que te queda por investigar. En la parte alta de ésta encontrarás una puerta con un candado, usa la palanca para abrirla pero no te olvides de recogerla de nuevo. Por esta puerta podrás entrar a una oficina y salir hacia la zona donde dejaste el bote. A esta torre puedes entrar con la palanca y usar la llave para levantar la verja que te impide el paso. Vuelve al bote y continúa navegando. Cerca de la siguiente bandera, encontrarás una repisa que esconde la llave de cabaña. Esta llave abre la primera cabaña del nivel, cerca del barco. Esta cabaña es el **tercer secreto**. Vuelve hacia la verja y continúa por el canal. Al finalizar el canal, salta del bote y entra en la construcción. El personaje que conoces, Dr. Willard, te explica el motivo de su interés por las reliquias y te conduce al siguiente nivel.





Como si en la pasarela Cibeles estubiera, Lara cambiara de ropa y se pondrá una chaqueta.

Antártida. Fase 2. Minas RX-Tech

Objetivo: Llegar al centro de las minas en la vagoneta. Investigar todas las minas para





El rifle es un arma muy potente que nos ayuda en muchas ocasiones.

conseguir los tres objetos que necesitas para llegar a la ciudad perdida de Tinnos.
Enemigos: 17. **Objetos**: 21, además de la barra, la batería y la palanca, 5 gemas.
Secretos: 3.
Desde la parte superior del ascensor podemos subir hacia un pasadizo con varias puertas, si corres en un sentido las puertas se irán abriendo hasta que, si cambiamos de sentido, encontremos una nueva puerta. Ésta nos conduce a una zona abierta donde veremos como un tipo con un lanzallamas elimina a dos mutantes. Mientras no disparemos a estos hombres, nos ayudarán con los mutantes. Continuamos hasta un gran intercambiador donde convergen tres vías de vagonetas. En la parte superior del complejo hay una oficina, en la parte posterior de éste se encuentra el **primer secreto**. La primera vagoneta a la que nos subiremos será la que nos hemos encontrado primero. Tendremos que tener cuidado en nuestros desplazamientos en vagoneta para no golpearnos con las vigas que hay sobre la vía. Después de un par de saltos llegamos a una zona custodiada por un hombre con lanzallamas. Accederemos a una gran sala con una estructura en el centro de la sala sobre la que se encuentra la palanca. La salida de esta zona resultará complicada y tendremos que saltar desde los montones de nieve hasta una puerta en una de las paredes. Si tienes problemas para controlar estos saltos, recuerda que puedes variar la dirección de Lara en el aire para corregir sus aterrizajes. Antes de abandonar esta zona, podremos subirnos a una pequeña hendidura que nos lleva a un pulsador. Éste nos abrirá, en una puerta próxima al primer secreto, **el segundo secreto**. De vuelta al intercambiador, usaremos la palanca en la puerta cerrada para coger el indicador de nivel de batería. El segundo viaje en vagoneta lo hacemos con la que se encuentra en la zona inferior. En este recorrido llegaremos a una serie de túneles que nos enfrentarán con varios mutantes de gran tamaño. Una vez que nos hayamos desecho de todos podremos llegar a una pequeña fosa de agua helada que esconde la manivela del motor. De nuevo volvemos al intercambiador.

Usaremos la palanca en la puerta cerrada

Sólo nos queda montarnos en la vagoneta del nivel superior. Con ella llegaremos cerca de una gran excavación. Suspendido sobre una fosa hay una cabina de buzos. Para sumergirla tendremos que poder en marcha la grúa usando la batería y la manivela de arranque. Esto nos conduce a una peligrosa inmersión. Tendremos que ir buscando cámaras donde combatir la hipotermia que sufre Lara al bucear en este agua. Por el último pasadizo llegaremos a una zona abierta, la zona de la excavación. Cruzamos el puente y nos dirigimos a la zona más a la derecha, más allá de las cabezas. En esta zona encontremos una cueva oscura que encierra el **tercer secreto**. Para terminar el nivel, volveremos hacia el puente y entraremos en la barraca que esconde la entrada a la ciudad perdida de Tinnos.

Antártida. Fase 3. Ciudad perdida de Tinnos

Objetivo: Explorar la ciudad perdida para encontrar las llaves y los interruptores que te permiten explorar todo el nivel. Deberás encontrar también las máscaras para terminar el nivel.
Enemigos: 50. **Objetos**: 24, más 2 llaves, 2 máscaras y 5 gemas. **Secretos**: 3.
Prepárate para explorar el nivel más largo y completo de todo el juego. La entrada de la excavación nos sirve de comienzo. Entramos directamente a la plaza de la cuidad

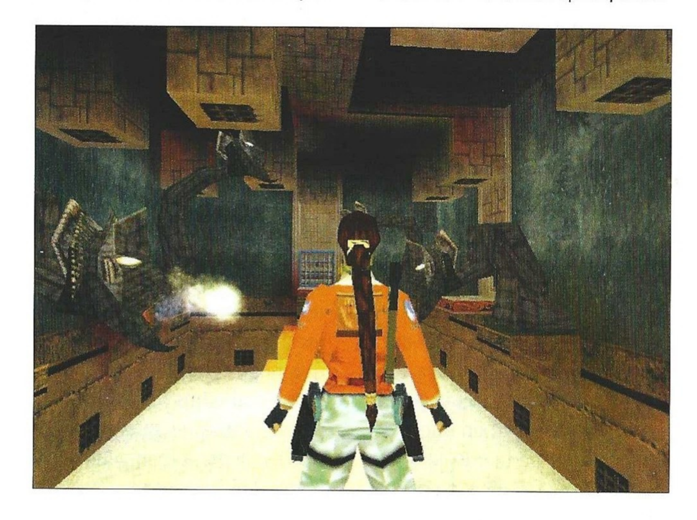



Escanlando por los muros llegaremos a más sorpresas.

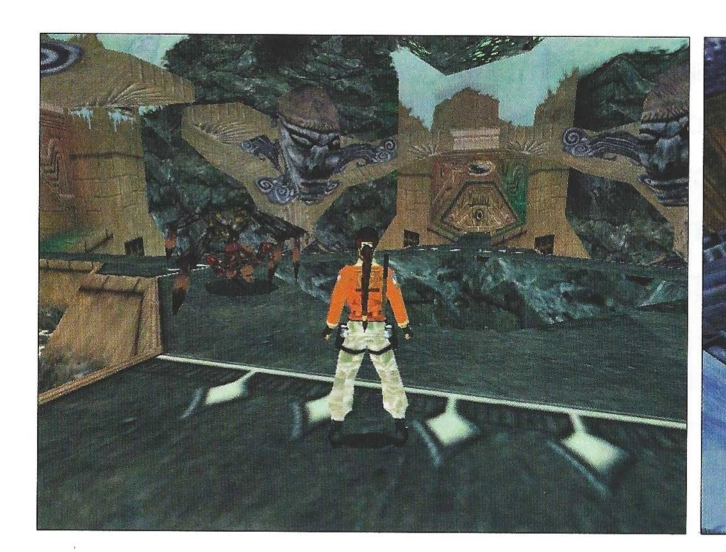
de Tinno. Tu camino comienza por un pasadizo en la parte izquierda de la plaza, donde un pulsador nos abre una puerta remota y nos permite acceder a la primera gema. Volvemos a la plaza y nos dirigimos a la derecha, hacia la puerta abierta. Escalando por los pasillos llegaremos a encontrar la primera llave Uli. Usando la llave en la puerta cerrada de la plaza podremos ir moviendo unos pulsadores que tendrán su efecto en una sala opuesta a la que estamos. Saldremos a la plaza y nos dirigiremos a la parte izquierda de ésta, a la sala donde ahora podremos llegar a unos pulsadores. La combinación correcta es pulsar el primer, el segundo y el quinto pulsador. Si lo hemos hecho bien oiremos una puerta que se abre. Esta puerta nos conduce a un puente partido. Unas avispas gigantes nos molestarán en nuestra travesía. Al final del puente encontramos una gema. Saltamos hacia ella y para salir de esta cueva nos subimos a dos salientes a la izquierda de la entrada, que nos permiten saltar sobre el puente roto. Desde este punto podremos saltar hacia dos bloques invisibles que se encuentran entre los dos tramos del puente. Si no los ves bien, prueba a disparar con algún arma que te ilumine la zona. Estos bloques nos conducen al **primer secreto**. Volvemos sobre nuestros pasos y continuamos por el puente roto. Por la gruta de la derecha llegaremos a un distribuidor. En la zona derecha del mismo está la sala del pilar de luz, mientras que en la zona izquierda se encuentra una sala con varias repisas y una sala con cuatro puertas. Para terminar el nivel debes acabar las dos zonas sin importar en qué orden.

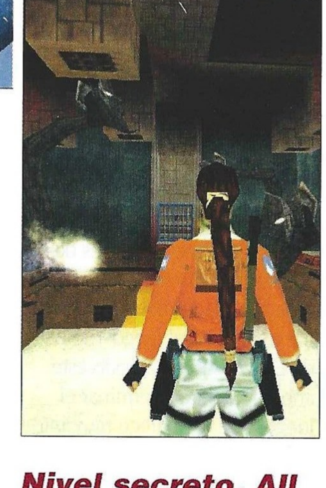
Ten mucho cuidado con las arenas movedizas

Comenzaremos por la zona de la derecha, por la sala del pilar de luz. En esta sala encontramos un gran pilar luminoso al que confluyen cuatro caminos desde cuatro puertas. Cada puerta representa un elemento y esconde una máscara oceánica. Podemos elegir cualquier camino pero tendremos que recuperar todas las máscaras. Empezaremos explicando la puerta de la **tierra**. Al entrar encontraremos una gran zona de arenas movedizas. Para cruzarla tendremos que andar sin pararnos, pegados a la parte derecha. Si todo ha ido bien llegaremos a una zona en ascenso donde podremos subir hacia el altar. Sobre él se encuentra la primera máscara. Pero al cogerla se produce un terremoto. Para volver seguros tendremos que andar en vez de correr y saltar sobre un foso con lava. El pantano se ha convertido en abismos sobre los que tendremos que ir saltando, evitando las piedras que caen. Bajaremos por la escalera próxima hacia unos incensarios en llamas. El túnel nos conduce a una sala al pie del pilar de luz donde iremos colocando las máscaras obtenidas. Volvemos a la sala del pilar y volvemos a entrar en la puerta de la tierra. El primer pulsador nos permite llegar al **segundo secreto**. Éste se encuentra en el distribuidor principal y llegaremos a él moviendo un bloque y saltando a un tramo de escalera. Entramos ahora en la puerta del elemento **aire**. Esta zona es básicamente un laberinto. Desde la posición inicial la salida está en la zona noreste y queda señalada por una estatua y una rampa. Esta rampa nos lleva al altar de la máscara. El altar se encuentra sobre dos rampas. Para poder evitar los rollos que caen saltaremos con saltos laterales de una rampa a otra. Al coger la máscara se abre un pequeño pasaje hacia la sala de las máscaras. La siguiente puerta por la que entraremos será la del elemento **fuego**. Entramos a una sala con pilares, no todos son seguros, y podremos consultar un mapa en el techo de la entrada de la sala. El último pilar desde el que saltarás será el que sujeta un pack médico. Pero ten cuidado, porqué el tiempo que puedes estar sobre él es corto. Toma la primera rampa a la derecha hacia una sala con cuatro cabezas que escupen fuego. La forma de solucionar la sala consiste en ir saltando hacia los bloques invisibles. Te tienes que quedar











Ánimo ya llegamos al final de la historia

colgando hasta que la cabeza deje de soltar fuego. En ese momento súbete al bloque y salta hacia el siguiente. Ha mitad de recorrido tendrás que saltar hacia la pared de la derecha para pulsar el interruptor que apaga la última cabeza. Continúa hacia la salida de la sala. En el altar de este elemento tendrás que evitar un inciensario que cuelga del techo. Coge la máscara y dirígete a la sala de máscaras. Sólo nos queda la puerta del elemento **agua**. Nada evitando unas cuchillas hacia una sala con cuatro huecos. Entra en el de la izquierda, luego en el de la derecha. Desde aquí llegaremos al altar y cogeremos la máscara del elemento. La vuelta la realizaremos por el pasadizo inferior, hacia la sala de máscaras.

Una vez que tenemos las cuatro máscaras colocadas, nos dirigimos a la zona izquierda del distribuidor principal. Al entrar en la sala de las cuatro puertas, nos saldrán varios mutantes al encuentro. Una vez limpia la zona, podremos buscar una palanca y acceder a una sala con varias repisas. La forma de solucionar esta sala consiste en ir pulsando las palancas que elevan las repisas hasta que la última nos abre las puertas de la salida. La última palanca abre una puerta temporizada que esconde el tercer secreto. Es el último secreto del juego y exige que seas muy rápido. Esta palanca abre una puerta cerca del puente, donde mataste los primeros mutantes. Elige el camino más rápido desde la palanca hasta la puerta, pero te avisamos, tendrás que correr mucho y ser muy preciso para llegar a tiempo a la puerta. Si lo consigues serás premiado con una gema, munición y un pack médico. Después de las carreras vuelve a la sala con varios charcos y encuentra la segunda llave de Uli. La salida se encuentra en la esquina opuesta. Tienes que usar esta segunda llave en la cerradura que está en la sala de máscaras. Después de pulsar el botón y usarla, el pilar de luz se apagará y podrás entrar por él. Llega la lucha final.

Antártida. Fase 4. Caverna del meteorito

Objetivo: Recuperar las cuatro reliquias, eliminar al Dr. Willard y escapar en helicóptero.

Enemigos: 7. **Objetos**: 2, además de las cuatro reliquias. **Secretos**: 0.

La mutación del Dr. Willard ha sido terrorífica y su poder está protegido por el meteorito. No debes correr en círculo y usa el *sprint* para separarte del monstruo. Es mejor que uses un arma rápida y potente. El *desert eagle* es ideal si tienes munición. Dispara al monstruo por encima del cráter del meteorito, evitando que dispare. Cuando se quede aturdido en el suelo aprovecha para recuperar las reliquias. Al recoger todas el meteorito se caerá y el monstruo perderá su poder. Es el momento de sacar tu artillería pesada y de demostrar quién manda. Si consigues eliminar al monstruo, no cantes victoria, todavía tienes que salir del cráter. Salta hacia las escaleras que flanquean la entrada y sube a la cornisa. Desde allí puedes ir subiendo hacia la boca del cráter. El último salto lo tendrás que hacer hacia un saliente que te sacará del cráter. Deslízate por la pendiente y entra en el complejo de nuevo. Cuando tengas todo bajo control entra por el callejón hacia la zona de aterrizaje. Tu regreso está asegurado.

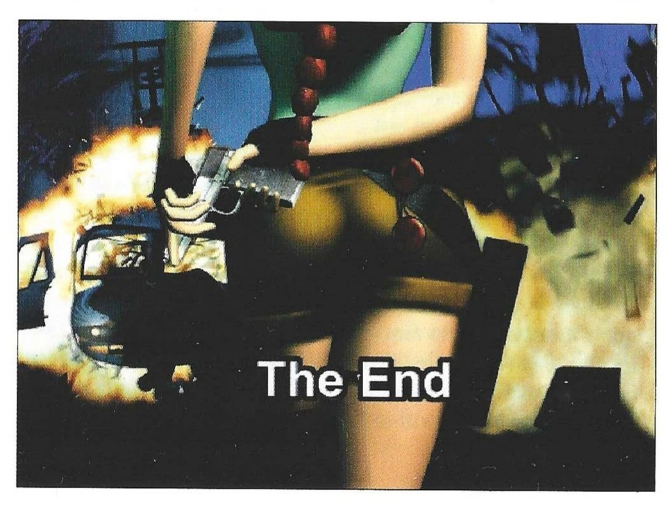
Nivel secreto. All Hallows

Objetivo: Si has conseguido todos los secretos del juego, podrás disfrutar de este nivel extra.

Enemigos: 2. **Objetos**: 14, más 1 llave y 3 gemas. **Secretos**: 0.

Para todos aquellos que habéis conseguido encontrar los 59 secretos del juego podréis disfrutar de un nivel mas: All Hallows. Pero es mejor que lo descubráis vosotros mismos.

Santiago Gómez
vespin@hotmail.com



SOS MAIL

Nuestro buzón de correo sigue rebosante de mensajes de nuestros lectores. Intentamos atenderos lo antes posible, pero hay épocas en las que no tenemos suficiente tiempo ni espacio para responderos a todos. No os preocupéis, si no tenéis contestación en este número, intentaremos contestaros en el siguiente. Gracias por comentarnos vuestras dudas.

Aunque a estas alturas ya debierais conocer todos nuestra dirección, aquí la tenéis de nuevo...
PC PLAYER –SOS MAIL-
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
e-mail: pcplayer@towercom.es

AVENTURA GRAFICA

Apreciados recopiladores de "Trucos" de PC-Player:
Para Navidades del 97 un familiar me regaló el juego The DIG de LUCASARTS. En todo este año he intentado terminar el juego, que me parece muy interesante, pero siempre acabo atascándome buscando piezas y utilizando las que ya he recogido en todos los sitios que puedo y, al final siempre acabo igual; desconecto el PC y lo dejo ahí por una buena temporada.
Gracias por escucharme y atenderme.

cpuig.rubio@promodes.com

• No te desanimes y continúa jugando a The Dig, es un gran juego y podrás disfrutar durante muchas horas si tienes un poco de paciencia. El nivel de los acertijos no es precisamente de los más complicados que hemos encontrado, pero si exigen un poco de atención.

DIRECTX 6.1. BETA

Me dirijo a ustedes para hacer una consulta acerca de los drivers de DirectX 6.1 que se incluían en el CDROM del último número de PC-PLAYER.
Como no se indicaba que era una versión beta, la instale en mi PC, que tiene cargado Windows98, y he tenido algún problema con el reconocimiento de la tarjeta aceleradora MaxiGamer 8 MB que tengo instalada.
He intentado desnivelar esta versión por DirectX 6.0 y no se puede.
¿Qué debo hacer?
a) borrar los drivers *.dll, desde modo MSDOS, e intentar cargar otra vez directX 6.0
b) esperar a Instalar direct 6.1 oficial o posterior.
Saludos

Javier Encinas
lm21bmb@teleline.es

• El problema que has tenido con esos drivers también lo hemos sufrido nosotros, en concreto con la aceleradora que tienes. Está causado por la falta de certificación en la compatibilidad con los drivers DirectX.
La solución que te ofrecemos para subsanar los desperfectos, que a nosotros nos ha funcionado perfectamente, es que instales la última versión de "DirectX 6.1 Runtime Core" donde ya aparecen certificados nuevos dispositivos. Esta versión la puedes encontrar en nuestro CD-ROM o en el site de Microsoft, en Internet.

TOMB RAIDER III

Hola, he comprado el TR3 y estoy estancado en un nivel, donde ya no se cómo seguir adelante.El nivel es el principio del Río Ganges, cuando se cruza el río, utilizando el quad se entra en la cueva y se llega hasta la puerta. Al llegar allí encuentro la puerta cerrada y no sé cómo abrirla. No quiero utilizar ningún truco como el saltar del nivel, quisiera saber cómo se continua, ¿me podríais ayudar?
Os agradecería mucho que me diéseis una pista.
Desesperadamente,

Jose "Jose CZ"
josecarra@meridian.es

• Para abrir esa puerta a la que haces alusión debes dejar el quad en la puerta, bajarte de él e intentar llegar hasta el otro lado andando. Para entrar en esta sala tendrás que saltar a un pasadizo que se ve a la derecha, cerca de donde has dejado el quad. Ese pasadizo te conducirá hasta la sala en la que con un pulsador podrás abrir la puerta, subirte al quad y continuar con él.

FLIGHT SIMULATOR 98

Hola me llamo Alejandro Frías Blanco y tengo el Flight Simulator 98. Mi problema es que cuando instalo el juego en el ordenador y después intento jugar me sale la introducción de Microsoft y se me bloquea completamente.
Y con el PC fútbol 6.0 cuando llego a la fase de elegir el tiempo y todo eso me pasa lo mismo. En cambio tengo suficiente espacio en el disco duro. Un problemilla gordo ¿eh?.
Soy de Málaga y tengo 11 años.

Alejandro Frías Blanco.
castilla@activanet.es

• No es mucha la información que nos das acerca de tu equipo o de los problemas que te aparecen, pero vamos a intentar solucionarlos.
Primero comprueba que tu ordenador cumple los requisitos mínimos que necesita el juego, pues si no, aunque se instale bien puede no funcionar.
Comprueba que los drivers gráficos están bien instalados y funcionan correctamente.
Si tienes dudas, vuelve a instalar los drivers que vienen con el juego o la última versión de éstos que aparece en nuestro CD-ROM. Si el problema persiste, ponte en contacto con el servicio de asis-



DISTRIBUCIÓN EN HISPANOAMÉRICA

Queridos amigos de PCPLAYER, es para mi muy grato escribirles. Les quería agradecer la publicación de tan majestuosa obra y tomarme el atrevimiento de consultar algunas dudas con ustedes y ver si tienen solución.
Me comunico desde POPAYAN, COLOMBIA y resulta que la revista en mi país no llega a tiempo, o eso es lo que creo, si no estoy mal informado. Aclaro, la publicación de diciembre 1998 es la #34 del año IV donde aparece como portada el juego WING COMMANDER PROPHECY, no sé si estos datos coinciden, si no, me gustaría preguntarles: ¿es posible la suscripción directa desde COLOMBIA con la empresa, para evitar así tal retraso?, ¿Cómo serían los costos, la forma de envío, y la suscripción?.
Les anticipo mi agradecimiento por tomarse el tiempo de leer y tratar de dar solución a mis "problemas".

Carlos Enrique.
capolanco@caucatel.com.co

Hola! es un gusto saludarles desde estas tierras de la Nueva España (ya mas bien madura)y a su vez comentarles que tienen en mis dos hijos, Zyanya de 11 y Netzahualcoyotl de 9, a sus fanáticos número uno en esta ciudad.
Es un verdadero problema si me olvido de comprarles la PC-Player más reciente. Por desgracia últimamente he tenido que pensarmelo antes de comprar nuevamente su revista, ya que en los últimos dos números los CD´s han llegado defectuosos y el malestar que esto les provoca no lo puedo remediar, ya que ellos no comprenden del todo que es difícil, el enviarles simplemente vía correo el CD, tal como ustedes ofrecen, a fin de recibir el de repuesto.
Así pues, la pregunta es, ¿cuál es la garantía de que nosotros les enviemos nuestros CD`s defectuosos y recibamos los de repuesto? o ¿Cuál es la política a seguir para todas esas revistas que distribuyen fuera de sus fronteras y de este lado del Atlántico?
Sin otro particular espero su respuesta a nuestra inquietud.

Netzahualcoyotl López Chávez
nlopez@guadalajara.gob.mx

• La distribución de nuestra revista en toda Hispanoamérica hace que contemos con gran número de lectores, pero esta distribución en un área geográfica tan extensa nos plantea algunos problemas. El primero es el tiempo que tardan las revistas en llegar desde España, donde se publican, a América y una vez allí la distribución a todos los rincones del continente. Esto puede suponer en algunos casos un retraso de algunos meses con respecto a la fecha de publicación.
Otro problema que aparece durante todo este transporte, es que las revistas sufren todo tipo de contratiempos y manipulaciones, por lo que es normal que algún ejemplar llegue deteriorado. El consejo que ofrecemos desde aquí es comprobar el estado general de la revista antes de comprarla. Si ya la hemos comprado pero tenemos problemas con el CD-ROM, debemos hacérselo saber al vendedor de prensa al que compramos la revista. En muchos casos este os facilitará la solución más rápida, pero si no es así, podéis poneros en contacto con la distribuidora responsable en la zona. Como último recurso, os aconsejamos que nos remitáis los CD-ROMS a nuestra sede en España pero este último método resultará él más caro y él más lento para reponeros el CD-ROM defectuoso, y dependerá de la forma de envío el coste y el tiempo necesario.
Desde la redacción de esta revista se están tomando medidas para evitar, en la medida posible,estos problemas y desde ahora el CD-ROM irá incluido dentro de la revista, por lo que resultará menos dañado. Aprovechamos siempre esta oportunidad para mandar un saludo a todos nuestros lectores de ultramar, agradeciendo su fidelidad.

tencia al comprador que Microsoft dispone para sus usuarios registrados.
Por cierto, no eres el primero que nos escribe con problemas a la hora de jugar al PC Fútbol 6.0. Intenta desinstalarlo y cuando te funcione otro juego, reinstala el PC Fútbol.

THE DIG

Hola amigos.
Hablando del juego The Dig... Tengo un problemilla con un ratón que ha robado una pieza del dispositivo de la puerta.
Tengo la trampa hecha menos el cebo. ¿Qué he de poner de cebo y dónde lo encuentro?

Mariam Sánchez
exmariam@mtc.es

• Si ya tienes la trampa construida, ya tienes casi todo el puzzle resuelto. Sólo tienes que fijarte en el recorrido del ratón, sacarle de su agujero y colocar la trampa clavada en el suelo, en la zona por la que se mueve. Una vez que tengas la trampa colocada debes sacar al ratón de su escondite, espantarle hacia la trampa y capturarle. Cuando ya le hayas capturado debes usarle para guiarte hacia el sitio donde esconde la pieza que te falta.

SIN

Estoy en la parte de edificios abandonados y he matado a todos los malos hasta que llego a un sitio donde Mancini me dice que tiene una sorpresa para mi y pone una bomba. Quiero saber cómo escapar y que no me explote la bomba.
Gracias.

Alejandro Escobar Pabón.

• Durante el juego encontrarás a Mancini es varias ocasiones y no siempre de la misma forma. Para evitar que te explote la bomba que te pone debes buscar, rompiendo alguna de las paredes próximas, un pasadizo que te ayude a ponerte a salvo.

COLIN MCRAE RALLY

Hola, me gustaría que me digáis algún truco para este juego. He oído que puedes correr con más coches y todos los rallies sin acabarte el juego.
Gracias.

Felipe San Pablo.
Toledo.

• Hemos recibido varias cartas preguntándonos sobre los trucos de este juego de coches. Aunque publicamos los trucos en nuestra sección, parece ser que a algunos de vosotros no os han funcionado.
De todas formas publicamos de nuevo los más interesantes esperando que esta vez sí os valgan.
OPENROADS, para correr en todos los circuitos; SHOEBOXES para correr con todos los coches; MOREOOMPH: modo turbo; DIDDYCARS: modo microcoches; BLANCMANGE: coche de plástico.

Seguid mandándonos vuestras preguntas por los medios habituales, estamos deseando ayudaros a terminar esos juegos que tanto sueño os quitan. Desde aquí agradecemos a todos los que nos mandais trucos junto con vuestras cartas y os pedimos disculpas si vuestra pregunta se ha quedado sin espacio en este SOS mail. Saludos.

EL-HAZARD: un mundo fantástico
Distribuidor: pionner

Como un sueño en un tiempo remoto, un dulce recuerdo del pasado, El-Hazard es la patria eterna de las aventuras interminables. Mientras exista un espíritu dispuesto a volar hasta el infinito las puertas de El-Hazard permanecerán abiertas. Junto a un instituto se descubren unas ruinas misteriosas. Makoto Mizuhara sufre la maquinaciones que trama contra el, sin motivo alguno, su compañero de estudios Katsuhiro Jinnai. Cuando a



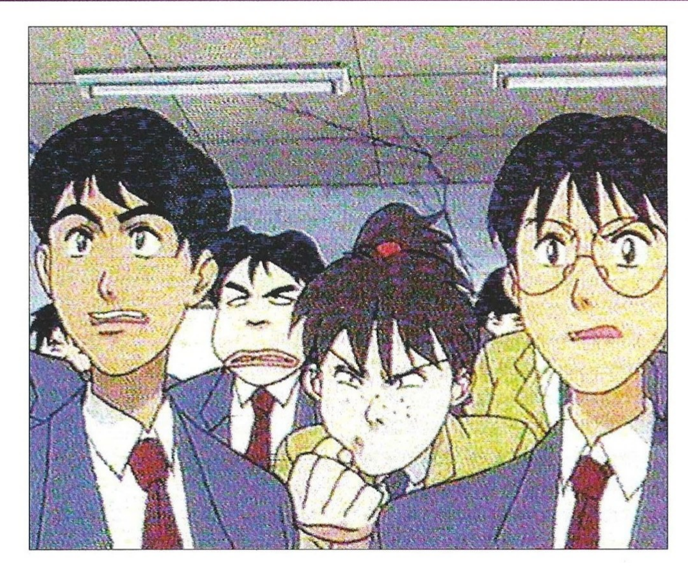
makoto se le aparece una mujer misteriosa, un extraño poder lo transporta al mundo fantástico de El-Hazard.
Makoto se hace pasar por la princesa desaparecida Fatora y se dirige al monte Muldoon, donde residen las tres sacerdotisas capaces de detener la invasión Bugrom. Alielle, el enamorado de Fatora y Fujisawa, un fanático del montañismo, se unen a la expedición. Lo que nadie sabe es que Jinnai intentará impedir el éxito de la misión.
Tras subir al monte Muldoon, Makoto y sus acompañantes deben dirigirse al lugar donde se celebra la ceremonia anual de purificación. El grupo encuentra entonces a una de las tres sacerdotisas, Miz, que se enamora perdidamente de Fijisawa. Jinnai, por su parte, decide ir en busca del arma prohibida de El-Hazard.

Una verdadera historia que nos dejara con un buen sabor de boca.



EL-HAZARD: el mundo del dios demonio
Distribuidor: pionner

Según una antigua leyenda, aquel que despierte al dios demonio Ifurita, controlará su tremendo poder. Las sacerdotisas y Makoto se dirigen a la isla prohibida para impedir que Jinnai y su ejército de Bugrom se adelanten a ellos y despierten al dios, pero lo único que consiguen es conducir a sus enemigos hasta allí.
Los conflictos se multiplican, mientras los Bugrom esperan, Nanami se pelea con su hermano y Makoto lucha contra Jinnai. Con todo este caos el dios Ifurita acaba despertando...
Al despertar de su letargo, el



dios demonio Ifurita se pone a disposición de su nuevo amo, Jinnai, y emprende la destruccion de El-Hazard. Los aliados, casi sin fuerzas, se ven obligados a recurrir al arma del juicio Final. Mientras tanto Shayla, una de las sacerdotisas, y Nanami compiten por atraer la atención de Makoto y la sacerdotisa acaba emborrachándose con Fujisawa.
Cuando Jinnai y sus Bugrom atacan el palacio para conquistar Roshtaria, Makoto tendra que emplear a fondo sus especiales aptitudes en un nuevo enfrentamiento con Ifurita.

DOKAN
Distribuidor: ARES INFORMÁTICA

Tras el descanso del mes pasado, hablamos de nuevo de nuestra revista favorita. En este nuevo número, el décimo, destacamos el repaso a las series que se emiten, o emitirán, en las diferentes cadenas televisivas de nuestro país y a la tremenda polémica que están suscitando. Parece ser que hay un gran número de asociaciones en "defensa" de los menores que acusan a estas cadenas de emitir series de gran contenido violento en horas punta de audiencia infantil. Series como Mermelade Boy (muy violenta, sí señor) o Slayers, están consiguiendo, según ellos, que los más pequeños sean cada vez menos sensibles a los problemas que les rodean. Y digo yo, ¿acaso las imágenes de las fosas comunes y los cadáveres que vemos todos los días mientras comemos no son más violentas?. Cambiando de asunto, como tema de portada se hace referencia a Blades, una interesante obra repleta de impresionantes dibujos, cuyas principales protagonistas son unas impactantes chicas dotadas de sinuosas curvas.



En cuanto al resto de los contenidos, los habituales, el interesante y ameno diccionario de japonés, la sección dedicada a los vídeojuegos relacionados con el manga o las más interesantes noticias desde Japón, por citar algunos de ellos.
El CD por su parte, mantiene el alto nivel de calidad al que nos tiene acostumbrados y encontraremos multitud de canciones en MP3 y este mes un especial con una recopilación de vídeos inéditos de la serie Slayers.

DOMINION HOMEPAGE
http://www.ctv.es/users/man/menues.htm

Como la mayoría de los meses, intentamos ofreceros las mejores Webs en castellano que encontramos por Internet. En esta ocasión el tema sobre el que trata la página es la famosa serie Dominion Tank Police, publicada en vídeo en nuestro país por Manga Films. Como todos sabréis, narra las aventuras de Leona Ozaki, una imparable aventurera que hace lo imposible por conseguir su meta, formar parte de la Tank Police y tener su propio tanque. Tras conseguirlo, serán muchas las aventuras que deberá afrontar a los mandos de su poderoso vehículo.
Tras el breve resumen de la obra, hablaremos de la página en sí. Su diseño es bastante pobre, dejando mucho que desear. Pero está claro que su autor, ha preferido volcar su tiempo y dedicación en introducir toda la información sobre la serie y los personajes que ha recopilado. Además, encontraremos un resumen de los cinco primeros actos de la serie para que estemos al tanto de lo que acontece en la misma. Por cierto, se nos indica que próximamente publicará los resúmenes de los capítulos seis a diez, por lo que os aconsejo estar atentos a esta página Web donde encontraremos toda la información sobre Dominion.

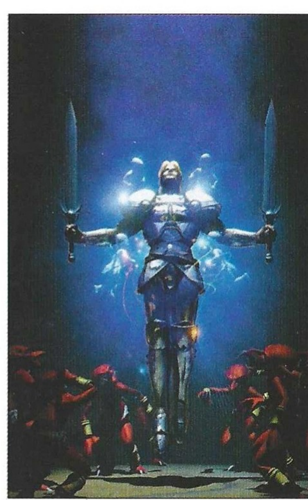


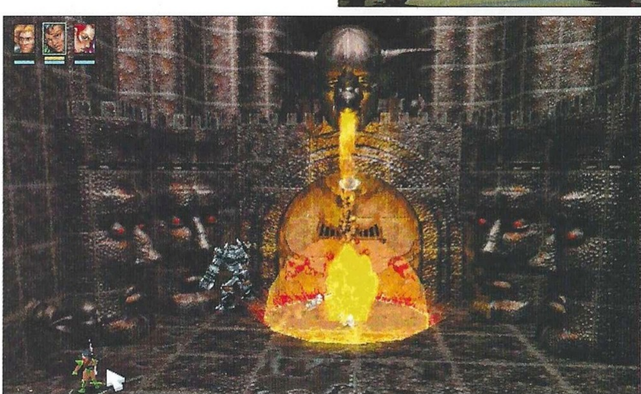
Como todos sabemos, Dominion consta de varios actos. Aqui podemos encontrarlos todos.



PRÓXIMO MES

Para el mes que viene os traeremos muchas sorpresas y muchos reportajes que darán mucho de qué hablar. Entre los juegos analizados encontraremos **Silver**, una aventura de rol que se caracteriza por su sencillez y sus gráficos. Además os hablaremos, en un reportaje, de las grabadoras y regrabadoras más útiles que podemos encontrar en el mercado. Muchos más trucos de PC y consolas y muchos, pero que muchos juegos.
Ahí queda eso.





DIRECCIONES DE INTERÉS

COKTEL ED.
Avda. Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 MADRID
TF. 91 383 24 80

E. ARTS
C. Rufino González 23 bis
28037 MADRID
TF. 91 304 70 91

ERBE / ANAYA
C. Juan I. Luca de Tena,15
28027 MADRID
TF. 91 393 88 00

FRIENDWARE
C. Rafael Calvo, 18
28010 MADRID
TF. 91 308 34 46

INFOGRAMES
C. Arrastaria s/n, 12
Pol. Las Mercedas MADRID
TF. 91 329 42 35

NEW SOFTWARE
C. Pedro Muguruza 6, 1º
28036 MADRID
TF. 91 359 29 92

PROEIN, S.A.
Avda. de Burgos 16D, 1º
28036 MADRID
TF. 91 384 68 80

PSYGNOSIS
C. Ochandiano 6, 2º
28023 MADRID
TF. 91 372 89 38

SEGA
C. Playa de Liencres 2, Ed. 3
28230 Las Rozas, MADRID
TF. 91 631 50 00

SONY
C/. Hernández de Tejada, 3
28027 MADRID
TF. 91 377 71 00

UBI / GUILLEMOT
Ctra. de Rubí 72-74, 3ª
08190 Sant Cugat, BARCELONA
TF. 93 544 15 00

VIRGIN
C. Hermosilla 46, 2ºD
28001 MADRID
TF. 91 578 13 67

Para mucha gente la informática es esto...

“附發部傳眞資64 Mb材部傳眞
技術支援部傳眞業務部傳眞SVGA
附發部傳眞財CD-ROM務部傳眞
業務部450 MHZ傳眞技術支援部傳眞
眞料部傳眞研發部傳55.6 Kbps”

Así que tienes dos opciones:

1) Comprarte un diccionario de Chino-Español
2) Ir corriendo al kiosco y comprarte **Jumping**



Por sólo **195 pesetas**, encontrarás más de 100 páginas con todas las novedades del mercado informático y los reportajes más interesantes. Y todo contado de forma sencilla y amena. Y además, de regalo **NOTEBOOK**, la primera revista del mercado de informática portátil.

editorial neón

AVDA. COMARQUES DEL PAÍS VALENCIÀ Nº 21, 46930-QUART DE POBLET (VALENCIA).
TELF.: 96 153 27 01, FAX: 96 152.55 29.
jumping@ctv.es • notebook@ctv.es

ESTE MES EN EL MEJOR CD-ROM DEL MERCADO



Rollcage



Una vez más debemos hacer referencia a él, como nuestro juego de portada. Como ya hemos comentado, para que no os quedéis exclusivamente con el espléndido reportaje de las próximas páginas, es muy recomendable que probéis la demo que os ofrecemos, y disfrutad ampliamente de ella.

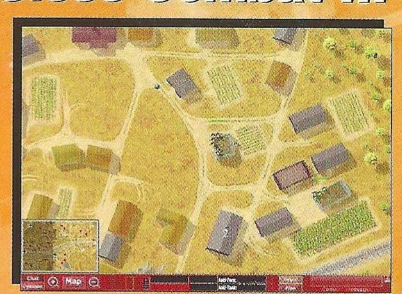


ESPECIAL CD-ROM DRIVERS Y PARCHES

PC PLAYER
ESPECIAL
• MÁS DE 130 PARCHES PARA ACTUALIZAR TUS JUEGOS
• MÁS DE 350 DRIVERS PARA TU PC
• 18 CIRCUITOS Y 43 COCHES PARA POD
• DIRECTX 6.1 SDK
• 160 PROFILES DE MICROSOFT PARA JOYSTICK SIDEWINDER
• 1001 SKINS PARA WINAMP V2.09
Y mucho más...
GARANTÍA
McAFEE
TOWER
DRIVERS Y PARCHES

MÁS DE 130 PARCHES PARA ACTUALIZAR TUS JUEGOS, MÁS DE 350 DRIVERS PARA TU PC ,18 CIRCUITOS Y 43 COCHES PARA POD, DIRECTX 6.1 SDK ,160 PROFILES DE MICROSOFT PARA JOYSTICK SIDEWINDER, 1001 SKINS PARA WINAMP V2.09 Y MUCHO MÁS...

Close Combat III



Esta demo, totalmente apta para jugar, está ambientada cronológicamente en el verano de 1943, situando al jugador en el frente ofensivo de Alemania del este.

Y ADEMÁS

• COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY • BICHOS, UNA AVENTURA EN MINIATURA • EXCESSIVE SPEED • GANGSTERS • ACTUA SOCCER 3 • WARHAMMER 40.000

Y LOS PARCHES PARA:

NEED FOR SPEED III, GRAND TOURING, STARSIEGE TRIBES, TOP GUN HORNET´S NEST, FORSAKEN 1.01, MOTO RACER 2

